TFLO詳細/Xboxを飾るかすみドレスアップシート付録!!

Xbox 専門情報誌

# ファミ通Xbox

FAMITSU Xbox

2003 DEC. 12月号 定価590Yen

緊急速報
天誅 参～回帰ノ章～
アウトモデリスタ US-tuned

特報
## Project Gotham Racing 2
## NINJA GAIDEN
## トゥルーファンタジー ライブオンライン

特別企画
TGS2003&VIPインタビューから探る
## Xboxの今後

なんと次号本誌に製品版が付録に!!
## Xbox Music Mixer



Xboxに貼っても簡単にはがせる!!

豪華付録 5号連続

## DEAD OR ALIVE ONLINE
デッドオアアライブ ドレスアップシート
## Xbox DRESS-UP SHEET



Vol.1 かすみ

特報&攻略
鉄騎大戦
R:RACING EVOLUTION
O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～
DEAD OR ALIVE ONLINE
ソニックヒーローズ/segaGT Online
ブレイクダウン/Brute Force/魔牙霊
ダイナソーハンティング/ゴーストリコン
N.U.D.E.@/イルブリード
Outlaw Golf/Outlaw Volleyball
RELICS/真・三國無双3 ほか

ファミ通.com


魅せて走る、
Enzo Ferrariをはじめ、100車種以上の世界の名車を駆って、ヨコハマ、シカゴ、バルセロナへ。
世界10都市のさまざまなコースで、ヘアピンでのドリフトなど、華麗なテクをキメて、Kudos(クードス)ポイントをゲットしろ。
さらに、Xbox Liveなら、ライバルにキミの芸術的な走りを見せつけることもできる。
速いだけじゃない、より美しい走りで、鮮やかに勝利をつかめ。
「プロジェクト ゴッサム レーシング 2」11月20日 全世界同時発売
http://pgr2.jp
CERO 全年齢
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
Ferrari



という主義。
ここで使用している画像は、実際のゲームプレイ中のテレビ画面を撮影したものです
PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/


陰に照らされし鬼神(あやかし)を斬り、
陽に隠れし災いも斬る。
初回生産分のみ
スペシャルプライス
5,800円
ご予約はお早めに!
CERO 15
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
中世日本、戦乱の世。貴殿は主人公シナトとなり、
二刀流を操り、荒れ果てた京に乗り込まなければならない。
封印された強大な力、オロチを駆使し、迫りくる異形のものたちを倒すべし。
斬り進むほどに、大いなる爽快感が襲いかかる。
「魔牙霊」(MAGATAMA)11月20日発売 希望小売価格6,800円(税別)
©2003 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.



乱世を斬る、神殺二刀流
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/


カードをゲット！
Xbox Live™ 2ヶ月アソビ放題!!
2ヶ月間無料キャンペーン
ブロードバンド専用
Xbox が提供する究極のオンラインゲームサービス、Xbox Live が
今なら通常の2ヶ月間無料！
LIVE
2ヶ月間無料キャンペーン
Microsoft
※ゲーム画像はイメージです。2ヶ月無料キャンペーン対象タイトルについてはキャンペーンサイトにてご確認ください。



COVER
『Project Gotham Racing 2』
©2003 Microsoft Corporation.
©2003 Bizarre Creations Limited.All rights reserved.
デザイン：山本和幸

# ファミ通Xbox 12月号

## CONTENTS

### 特別企画



### 短期集中連載



### 緊急速報



### X SPECIAL





### 特別連載企画



### We Love Xbox Live



### 攻略X



### GAME INDEX






発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850（営業局）

# SPECIAL 年末以降の三大キャンペーンのギモンを検証する

Xboxユーザーへのビッグなプレゼント！――マイクロソフトでは、年末から来春にかけて、3種類のキャンペーンを実施。そして、その第一弾にあたる＜着せかえ「X」あたる＞キャンペーンが、11月15日(土)～12月20日(土)まで行われることが明らかになった。今回は、3種類のキャンペーンの詳細について、さらに迫ってみることにしよう。



↑東京ゲームショウの会場で発表。＜着せかえ「X」＞も会場で展示された。




←『座頭市』での武士役で強烈な印象を残した浅野忠信。画集を出すなどアーティストとしてもの評価も高い氏が＜着せかえ「X」＞のデザイナーとして参加。

## その1 着せかえ「X」あたるキャンペーンのクリエーターは？

"あなたのXboxをより魅力的なものに"という意図のもとに実施されるキャンペーン。合計2000名（ひとり1個）にプレゼント。気になる参加クリエーターは浅野氏を含む以下の6名に決定。




←トレードマークのエイプ（猿）が有名。




←映像分野でも活躍のイラストレーター。




←ニッチ文化を創造するイラストレーター。




←VJやグラフィックデザイナーとして活躍。




←20代女性を中心に絶大な人気のマンガ家。

### 応募方法は？

希望者は11月15日（土）～12月20日（土）のキャンペーン期間中、下記サイトにアクセスすること。(※注)

▶▶▶ http://www.xbox.com/jp/campaign/kisekaex/

## その2 「かすみとHAWAII」キャンペーンのかすみって？



Xboxユーザー向けキャンペーン第2弾「かすみとHAWAII」。その詳細は未定ながら、ハワイのプライベートビーチで楽しめるなんて、想像するだけでわくわく。では、気になる"かすみ"とは誰なのか？　まさか本物のかすみが参加するとも思えないが……。この件をマイクロソフトに聞いたところ「現段階では決定していないんですよ」とのお答え。うーん、気になる。

## その3 「セレブなプレス」キャンペーンの参加人数は？

Xboxタイトルの先行体験や各種イベントに参加できる、「セレブなプレス」。なかでもいちばんの目玉は、来年5月にアメリカで開催されるE3への招待。Xbox公式HPに体験レポートを書くなどの使命が与えられるが、E3といえば、ゲームファンなら一度は見ておきたいイベントのハズ。ちなみに、気になる正規特派員の参加人数は10名の予定。応募方法などについては、後日発表されるのだ。

## おまけ 「Project Gotham Racing 2」同梱版の価格は？

TGSの会場で明らかになった、「Project Gotham Racing 2（本体同梱版）（仮題）」。ところがいつまでも発表されないのが、その価格。ちなみに、6月に発売された「DINO DRISIS 3 リミテッド・ボックス」の価格が26800円。同時期にキャッシュバックキャンペーンと併せて、実質8300円の値下げだったわけだが、今回はそのときと同程度か、もしくはそれ以下の価格が予想されるのだが……。戦略的な価格になることを期待したいものだ。



←年末のキラータイトルがバンドルパックで。

※マイアカウント（Xbox.comユーザーを対象とした、無料の会員制サービス）に登録することが必要。ただし、6月26日以降にマイアカウント登録をした場合は、応募の際、再登録の必要はない。

## EVENT 第3回Xbox Championship開催決定！ 対象ソフトはファン待望の『Halo』

全国規模のユーザー参加型イベントとしてすっかり定着した"Xbox Championship"。その第3弾が開催されることが決定！　気になる対象ソフトは『Halo』。11月29日（土）より、全国7ヵ所のXbox販売店店頭を中心に行われるのだ。今回の特徴は、"個人戦"と"団体戦"が実施されること。個人もしくは仲間と組んで、豪華賞品をゲットせよ。



↑3人一組の団体戦でこそ盛り上がりそうな『Halo』。いまから腕を磨くべし。

日時 ◆地区予選大会

11/29（土）ビックカメラなんば店（大阪）
11/29（土）エイデン本店（名古屋）
11/30（日）ビックカメラ天神新館（福岡）
12/7　（日）ディスクピア日本橋店(大阪)
12/13（土）ビックカメラ札幌店（札幌）
12/13（土）ソフマップGIGASTORE大宮店（埼玉・予定）
12/14（日）アソビットシティ（東京）

◆全国決勝大会

12月下旬　東京（会場未定）
対戦方式（トーナメント）

◆個人戦

最大16人対戦、ゲームタイプ/Slayer-15Kill、ステージ/Hamg Em Hight
※15人を倒した段階で対戦終了。その時点での得点により順位決定

◆団体戦

チーム構成/1チーム3名、ゲームタイプ/Oddball(2分)、ステージ/Battle Creek

◆大会エントリー

大会開催日まで、地区予選大会開催店舗およびXbox公式サイトで行う

詳細は……
▶▶▶ http://www.xbox.com/jp/

## TOPIC ワーコレの2タイトルが遊べる!! 発売記念イベントを東京・大阪で開催

10月23日に発売されたXboxワールドコレクションの2タイトル『NFL Fever 2004』と『Inside Pitch 2003』の発売を記念して、両作が体験できるイベントが、東京・大阪で開催される。当日は、ゲームを試遊したユーザーから抽選で、Xbox本体（DVD再生キット付き）がプレゼントされるなど、盛りだくさんの内容となっている。



↑ヤンキーズ・松井秀喜の活躍でますます盛り上がるMLBをゲームで体験！

●発売記念イベント前夜祭
会場◆ワールドスポーツカフェ東京（東京・渋谷）
日時◆10月31日（金）19：00〜23：00
▶▶▶ http://www.worldsportscafe.co.jp/

●東京発売記念イベント
会場◆グランドーム（東京・青梅）
日時◆11月1日（土）13：00〜17：00
▶▶▶ http://www.jsv.co.jp/shop/shop_gdome.html

●大阪発売記念イベント
会場◆ワールドスポーツプラザ心斎橋パルコ店
日時◆11月3日（月・祝）13：00〜17：00
▶▶▶ http://www.jsv.co.jp/shop/shop_shinsaibashi.html

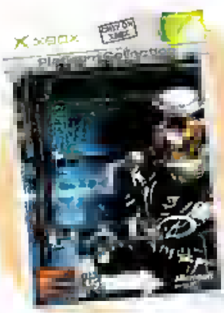
※いずれの会場も参加人数により実施時間に若干の変更があります。

## SOFWARE Xboxの起爆剤!? ついにタイトルが出揃った ワールド&プラチナコレクションのラインナップは？

Xboxの起爆剤として期待される、Xboxワールドコレクションと、Xboxプラチナコレクション。そのラインナップが徐々に判明してきた。

現時点で発表されているワールドコレクションは10タイトル。そのうちスポーツものが7タイトルと、かなりの突出ぶりが目立つが、今後はアクションなどにも力を入れていく予定。ワールドコレクションは、今後続々と登場しそうな予感だ。

一方のプラチナコレクションは現時点では5タイトル。いずれも通常版は30000本以上の販売本数を記録しており、納得のラインナップ。両シリーズが、どれだけユーザーに訴求できるのか、期待したい。



↑プラチナコレクションの『Halo』。通常版発売時にはなかったCERO表記も。

### WORLD COLLECTION

| タイトル名 | ジャンル | 発売日 | 価格 |
|---|---|---|---|
| Outlaw Golf | スポーツ | 10月23日 | 4800円 |
| Outlaw Volleyball | スポーツ | 10月23日 | 4800円 |
| Inside Pitch 2003 | スポーツ | 10月23日 | 4800円 |
| NFL Fever 2004 | スポーツ | 10月23日 | 4800円 |
| Tao Feng : Fist of the Lotus | 格闘アクション | 10月23日 | 4800円 |
| Buffy the Vampire Slayer:Chaos Bleeds | アドベンチャー | 12月 | 4800円 |
| The Simpsons:Hit&Run | アドベンチャー | 12月 | 4800円 |
| NBA Inside Drive 2004 | スポーツ | 発売日未定 | 4800円 |
| Top Spin | スポーツ | 発売日未定 | 4800円 |
| Links2004 | スポーツ | 発売日未定 | 4800円 |

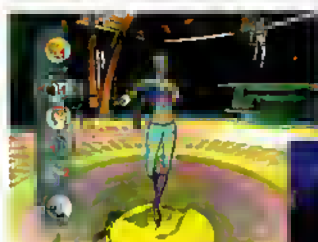
### Platinum Collection

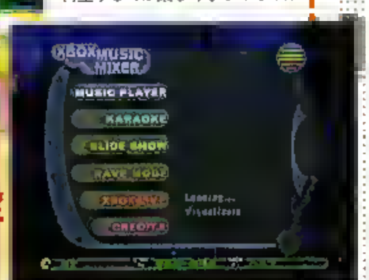
| タイトル名 | メーカー | 通常版の発売日 | 販売実績 |
|---|---|---|---|
| 真・女神転生NINE | アトラス | 2002年12月5日 | 49,420本 |
| 朧-MURAKUMO- | フロム・ソフトウェア | 2002年7月25日 | 52,436本 |
| HALO | マイクロソフト | 2002年4月25日 | 76,963本 |
| CRAZY TAXI 3High Roller | セガ | 2002年7月25日 | 31,481本 |
| パンツァードラグーン オルタ | セガ | 2002年12月19日 | 43,850本 |

※販売本数は10月19日現在のもの

## 次号のファミ通Xboxはスゴイ!! 製品版『Xbox Music Mixer』＋『DOAO』ドレスアップシートでお届け

次号のファミ通Xbox（'04年1月号）はスゴイことになってます!!　付録につくのはなんとあの、『Xbox Music Mixer』。欧米では製品版として発売された同タイトルが、日本ではなんと付録になっちゃうんです。さらには、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』のオリジナル映像が収録されたDVDが同梱されるなど（ほかにも、あんなタイトルやこんなタイトルの初公開映像あり！）、思わずため息が出ちゃうくらい充実の内容。さらには、早くもファンの心を虜にした『DOAO』ドレスアップシート第2弾がつくなど、ファミ通Xbox史上空前の付録攻勢でお届けします!!






←↓音楽の新しい遊びかたを提供する『Xbox Music Mixer』。これでXboxライフの幅が広がることは間違いない。Xboxで音楽を再生するのが楽しくなるのでは!?

**2004年1月号は11月29日(土)発売予定 価格未定**

EVENT

## 大阪発のゲームイベント開催!!

来る11月15日（土）、16日（日）の両日、マイドームおおさかにて、"Games Japan Festa 2003 in OSAKA"が行われる。流通関係の団体である、日本テレビゲーム商業組合主催によるこのイベントは、昨年に続き2回目の開催。今回は試遊台が150台以上設置され、新作ソフトは80タイトル以上を体験できるのだ。さらには、豪華賞品が当たるステージイベントなども行われる予定だ。入場は無料だぞ。



➡関西在住のゲームファンには垂涎なイベントだ。

日時◆11月15日（土）10：00~18：00
16日（日）10：00~17：00
会場◆マイドームおおさか　1階Aホール
問合せ◆06・6313・0202
（GamesJapanFesta事務局）

PERIPHERAL

## "武者震"でゲームライフも快適に



⬆リアルに体感できるように、さまざまな調整機能にこだわっているのだ。

レースゲームなどがリアルに楽しめるコクピット・シミュレータ"武者震"がM-S-Yから発売中。軽量フレーム設定で、収納性にすぐれているのが特徴。24800円（税別）だ。

発売元◆M-S-Y
価格◆24800円（税別）
問合せ先◆045・971・9773
E-mail◆info@m-s-y.com

## 集まれ! Xboxfan　日本ハムファイターズ　金村 暁さん

2年連続で2ケタ勝利を挙げ、日本ハムファイターズ投手陣の柱として活躍する金村 暁投手。じつはXboxの個人的大ファンであることが判明！　Xboxの魅力についてうかがった。

──休日の過ごしかたは？

「疲労回復のため、自宅で休むので、Xboxでよく遊びます」

──Xboxはいかがですか？

「とにかくグラフィックスがすごいですね。自分が小さいころにはこんなリアルなゲームなかったですから。ゲームが難しいのもいいですね。でも、子供には難しすぎるんじゃないですか？」

──どんなゲームが好きですか？

「『カンフーパニック』にはハマりましたね。もう少しで指を痛めるところでしたよ（笑）。最近は『DINO CRISIS 3』に夢中なんです。攻略本を購入したほどです」

──Xboxに期待することは？

「Xboxにもリアルなプロ野球ゲームを出してほしいですね。もちろん自分を使って遊びたいです」



➡金村投手のサインボールを3名にプレゼント。詳細は130ページにて。

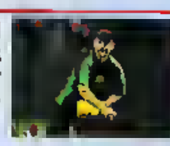
# Xbox News Headline

## Topic

この1ヵ月のあいだに起こった、Xbox関連の話題、ゲーム業界全体の話題をまとめて紹介します。

**9/24　ピーター・ムーア氏が始球式**

東京ドームの日本ハム・ファイターズvsダイエーホークス戦で、MSピーター・ムーア氏が始球式を行った。"Xbox Night"と銘打たれたその夜は、オーロラビジョンでXboxタイトルの上映があるなど、Xboxずくめの1日に。



**9/25　新ジェネラルマネージャ就任**

Xbox事業本部ジェネラルマネージャに丸山嘉浩氏が就任。米スクウェアでCOOを勤めた氏の手腕に注目が集まる。「日本とアメリカ両方の市場を深く理解している」とはピーター・ムーア氏の弁。



**10/2　『R』のCMに近藤真彦氏**

11月27日に発売予定のナムコ『R』のCMに、近藤真彦氏が起用される。スポーツランド菅生にて撮影が行われた。「『R』はいままでにないコンセプトのゲーム」（近藤氏）。

**10/10　映画『HOD』北米にて公開**

セガの名作ガンシューティングが映画に！　『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』が全米1300館にて公開。物語はカレッジスチューデントのグループが無人島に行くところから始まる。日本での公開は、現状未定。



**10/10~11　アソビットシティ1周年**

アソビットシティの1周年を記念して、10日に『O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~』（写真）、11日には『鉄騎大戦』の体験会が実施された。秋葉原のゲームファンはXboxのパワーを実感!?



**10/15　アトラスがタカラの子会社に**

アトラスに資本参加していたタカラが出資比率を41パーセントへ引き上げ、子会社化することに。来年1月をメドに、タカラのゲームソフト事業部をアトラスに移管する方針。

## Campaign

Xboxのソフトのキャンペーン情報をまとめて紹介。役に立つネタばかりだよ。

**「O・TO・GI」まるごと同梱キャンペーン**

「O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~」には、'04年1月末までの生産分には、価格据え置きで前作の「O・TO・GI」(海外版)が同梱される。

**初回生産分のみ「魔牙霊」が5800円で……**

日本MS初の内部制作タイトルとして注目を集める「魔牙霊」だが、初回生産分のみ5800円のスペシャルプライスで提供される（通常価格6800円）。

## 新着HP情報

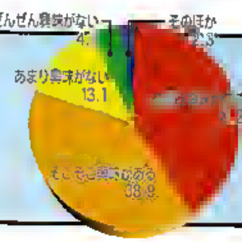
ここ1ヵ月で開設された期待作のHPを中心に紹介しちゃうよ。

| | |
|---|---|
| 電脳大戦~DroneZ~ | http://www.xbox.com/ja-JP/games/dronez/ |
| 蒼い涙 | http://www.xbox.com/ja-JP/games/aoinamida/default.htm |
| ソニックヒーローズ | http://www.xbox.com/ja-JP/games/sonicheroes/default.htm |
| トム・クランシーシリーズ スプリンターセル | http://www.ubisoft.co.jp/splinter-cell/ |
| 魔牙霊 | http://www.xbox.com/assets/ja-jp/games/magatama/index.html |

ファミ通Xbox　アンケートはがきから

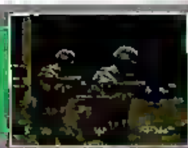
## Q:ワールドコレクションについてどう思う？

読者の意識を明らかにする本コーナー。今回のお題は"ワールドコレクションについてどう思う？"近ごろ話題のワーコレだけに、その結果が気になるが、なんと"非常に興味がある"と"そこそこ興味がある"を合わせると、80パーセントのユーザーがなんらかの興味を持っていることが判明した。Xboxユーザーは、けっこうワーコレを気にしていたのだ。この調子でセールス面にも期待したいね。




⬅この期待ぶりは驚くべき。ファンはソフトに飢えている？

# Xboxソフト売上ランキング TOP10



「Brute Force」をわずかに凌いで、「ゴーストリコン」が1位。ただし、この数字は「ゴーストリコン」の発売日が2週間まえだからこその数字。実質的な売上ペースは「Brute Force」のほうが上か。一方、もうひとつの初登場タイトル「ダイナソーハンティング」は4位。ファーストパーティータイトルとしては、売上的にはかなり苦戦。プロモーション不足が響いた？

| 今回順位 | 前回順位 | タイトル名 | メーカー名 | 発売日 | 販売本数 | 累積販売本数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | — | トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン | マイクロソフト | 9月25日 | 4,725 | 4,725 |
| 2 | — | Brute Force | マイクロソフト | 10月9日 | 4,342 | 4,342 |
| 3 | 1 | 真・三國無双3 | コーエー | 9月4日 | 2,462 | 6,512 |
| 4 | — | ダイナソーハンティング ～失われた大地～ | マイクロソフト | 9月18日 | 2,364 | 2,364 |
| 5 | 2 | ディノクライシス 3 | カプコン | 6月26日 | 2,069 | 29,751 |
| 6 | 8 | DEAD OR ALIVE 3 | テクモ | 2002年2月22日 | 1,761 | 212,796 |
| 7 | 5 | Midtown Madness 3 | マイクロソフト | 8月7日 | 1,132 | 5,877 |
| 8 | 3 | CIRCUS DRIVE | カプコン | 8月28日 | 1,114 | 3,023 |
| 9 | 4 | ビストロ・きゅーぴっと2 | サクセス | 8月28日 | 997 | 2,791 |
| 10 | 6 | レンタヒーローNo.1 | クールクール | 9月4日 | 840 | 2,269 |

集計期間：9月15日～10月19日
※このランキングはP120に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

## 週ごとの売上TOP5

### 1週目Best5 集計期間：9月15日～9月21日

| 順位 | タイトル | メーカー | 販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | ダイナソーハンティング ～失われた大地～ | マイクロソフト | 805 |
| 2 | 真・三國無双3 | コーエー | 774 |
| 3 | ディノクライシス 3 | カプコン | 479 |
| 4 | Midtown Madness 3 | マイクロソフト | 324 |
| 5 | CIRCUS DRIVE | カプコン | 320 |

### 2週目Best5 集計期間：9月22日～9月28日

| 順位 | タイトル | メーカー | 販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン | マイクロソフト | 2,733 |
| 2 | ダイナソーハンティング ～失われた大地～ | マイクロソフト | 517 |
| 3 | ディノクライシス 3 | カプコン | 461 |
| 4 | 真・三國無双3 | コーエー | 369 |
| 5 | Midtown Madness 3 | マイクロソフト | 298 |

### 3週目Best5 集計期間：9月29日～10月5日

| 順位 | タイトル | メーカー | 販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン | マイクロソフト | 711 |
| 2 | ダイナソーハンティング ～失われた大地～ | マイクロソフト | 456 |
| 3 | 真・三國無双3 | コーエー | 443 |
| 4 | ディノクライシス 3 | カプコン | 374 |
| 5 | DEAD OR ALIVE 3 | テクモ | 318 |

### 4週目Best5 集計期間：10月6日～10月12日

| 順位 | タイトル | メーカー | 販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | Brute Force | マイクロソフト | 3,501 |
| 2 | トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン | マイクロソフト | 596 |
| 3 | ダイナソーハンティング ～失われた大地～ | マイクロソフト | 382 |
| 4 | ディノクライシス 3 | カプコン | 373 |
| 5 | 真・三國無双3 | コーエー | 341 |

### 5週目Best5 集計期間：10月13日～10月19日

| 順位 | タイトル | メーカー | 販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | Brute Force | マイクロソフト | 841 |
| 2 | DEAD OR ALIVE 3 | テクモ | 765 |
| 3 | トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン | マイクロソフト | 685 |
| 4 | 真・三國無双3 | コーエー | 535 |
| 5 | ディノクライシス 3 | カプコン | 382 |

### ハード販売台数

●9/15～9/21 607台
●9/22～9/28 931台
●9/29～10/5 616台
●10/6～10/12 438台
●10/13～10/19 544台
推定実売台数(9/15～10/19) 3136台

累計販売台数 407735台

# Xbox読者期待のランキング TOP10

上位陣に取り立てて大きな変動はなし。目立つのは「スプリンターセル」が7位にランクインしたことくらい。そろそろ新しい血が欲しいところだが……。

| 今回順位 | 前回順位 | タイトル名 | メーカー名 | 発売日 | 支持率 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | NINJA GAIDEN | テクモ | 今冬 | 51.6 |
| 2 | 3 | DEAD OR ALIVE code：Cronus | テクモ | 未定 | 48.4 |
| 3 | 2 | HALO 2 | マイクロソフト | 2004年 | 41.6 |
| 4 | 4 | DEAD OR ALIVE Online | テクモ | 今冬 | 38.0 |
| 5 | 5 | O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ | フロム・ソフトウェア | 12月25日 | 32.1 |
| 6 | 6 | 魔牙霊(Magatama) | マイクロソフト | 11月20日 | 26.2 |
| 7 | — | トムクランシーシリーズ スプリンターセル | ユービーアイソフト | 11月27日 | 24.0 |
| 8 | — | Project Gotham Racing 2 | マイクロソフト | 11月20日 | 19.9 |
| 9 | 8 | トゥルーファンタジー ライブオンライン | マイクロソフト | 2004年春 | 18.1 |
| 10 | 9 | ソニック ヒーローズ | セガ | 12月18日 | 15.8 |

※本誌11月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：9月30日～10月10日）
※支持率の数字はパーセントです

# Xbox移植希望ランキング TOP20

話題の「グランド・セフト・オートIII」がいきなり11位。海外ではXbox版も発表されるだけに、期待が高まる。20位の「OutRun2」も期待値の現れ。

| 今回順位 | 前回順位 | タイトル名 | メーカー名 | 機種名 | 票数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ファイナルファンタジーシリーズ | スクウェア・エニックス | PS2 | 213 |
| 2 | 2 | バイオハザードシリーズ | カプコン | GC | 132 |
| 3 | 5 | メタルギアソリッドシリーズ | コナミ | PS2 | 91 |
| 4 | 3 | シェンムーシリーズ | セガ | DC | 89 |
| 5 | 4 | ドラゴンクエストシリーズ | スクウェア・エニックス | PS | 87 |
| 6 | 6 | スーパーロボット大戦シリーズ | バンプレスト | PS2 | 50 |
| 7 | 7 | サクラ大戦シリーズ | セガ | PS2 | 65 |
| 8 | 8 | デビル メイ クライシリーズ | カプコン | PS2 | 35 |
| 9 | 12 | 電脳戦機バーチャロンシリーズ | セガ | PS2 | 33 |
| 10 | 10 | テイルズシリーズ | ナムコ | PS2 | 32 |
| 11 | — | グランド・セフト・オートIII | カプコン | PS2 | 25 |
| 12 | 9 | バーチャファイター4 エボリューション | セガ | PS2 | 24 |
| 13 | 11 | ギルティギアシリーズ | サミー | AC | 22 |
| 13 | 14 | 実況パワフルプロ野球シリーズ | コナミ | PS2 | 22 |
| 15 | — | ウイニングイレブンシリーズ | コナミ | PS2 | 21 |
| 15 | — | ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ | SNKプレイモア | AC | 21 |
| 17 | 13 | 鬼武者シリーズ | カプコン | PS2 | 18 |
| 18 | — | モンスターファームシリーズ | テクモ | PS2 | 16 |
| 19 | — | 真・三國無双3 猛将伝 | コーエー | PS2 | 16 |
| 20 | — | OutRun 2 | セガ | AC | 14 |

※本誌10月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーション、ACはアーケードの略です。

## 11月20日～11月27日




### 批評家



**相沢浩仁**
取材で「トゥルーファンタジーライブオンライン」を観たり触ったりするたびに、ボイスチャットとXbox Liveの先進性を実感。RPGだと言うのに、いつも爆笑の連続で本当に楽しいんですよ。まだな人はぜひ、Xbox Liveを始めてみたら、なんて本当に思います。本誌編集長。



**田川ラメ夫**
コンピュータ誌の編集、フリーライターを経て、現在は着信メロディ配信会社に勤務しているサラリーマンライター。本誌発売時には日本シリーズの結果が出ているか、そしてフロンターレはJ1に昇格できるのかが最近の関心事。最近卓球をしに体育館に通っている34歳。



**ローリング内沢**
近所に老夫婦が経営する小さなオモチャ屋さんがあり、そこでゲームソフトを買うとたまにオマケをくれるんです。半年まえには、おはじき、そしてつい先日は軟球ボールをくれました。ふだん自分で買わないものだけにありがたいんですが、使う機会がないのが微妙なところです。



**戸塚伎一**
非営利ゲーム戦士団U.G.S.所属の文章&漫画書きです。そこそこの値段、そこそこの性能のノートPCを購入し、意味もなく持ち歩いています。家以外の場所でアニメ絵美少女がばんばん登場するゲームをプレイするのって、こんなにもドキドキするものだったんですね！

---

## 作品

### 11月20日発売 Project Gotham Racing 2



マイクロソフト
スタイリッシュ・レーシング
6800円

速さ、走りのテクニックとスタイルを競う究極のレーシングゲーム。単に速く走るだけでなく、いかに華麗なドライビングをするのかを競い、Kudos（栄光）を獲得し、勝利を得るのだ。

**相沢浩仁**：クルマが操作しやすく、美しく走ったときのリプレイを観る快感。世界中の実在の都市と壊れるというリアリティー。一生遊べるのでは？ というオフラインモードとLive対戦。クルマゲームに求める好みは人それぞれだと思うけれども、個人的には現在世界最高のレースゲームと断言しちゃいます。

**田川ラメ夫**：車種の豊富さ、実在する都市の再現性に注目されがちですが、ドライブゲームとしてのデキがよいです。kudosの要素によって正確かつ華麗なドライビングを意識させる点が秀逸。難易度も適切でやり応え満点。ドライブゲームに迷ったらコレかと。パイロンチャレンジおもしれえ～!!

**ローリング内沢**：レースの着順を競うだけではなく、いかに華麗な走りを極めるかもポイント。ゴリ押しだけではクリアーできず、ドライビングテクニックを重視したその作りはレースゲーム上級者向けか。繊細な操作感に慣れつつ、技を極めるストイックさにハマると楽しくなってくるスルメのような作品。

**戸塚伎一**：クルマのカスタマイズ要素などはないが、世界各地の公道をチョロチョロと走り回る小気味よさはバッチリ。走り屋の精神面重視のゲーム仕様、といったところでしょうか。モードや小目標も豊富で、「Kudosを稼ぐ」という行為そのものに違和感さえなければ、末永く遊べるでしょう。

**TOTAL POINT：34POINT**

### 11月20日発売 魔牙霊 -MAGATAMA-



マイクロソフト
3Dアクション
6800円（初回生産分のみ5800円）

中世日本，戦国の世。プレイヤーは神殺師シナトとなり、モンカンの野望を阻止するべく，3Dのフィールド上でオロチを駆使し、爽快感と迫力ある二刀流アクションで敵を斬り倒していく！

**相沢浩仁**：一見ごくふつうに感じられるけれど、いままでのMSタイトルにはなかった非常に完成度の高い丁寧なつくり。美しい映像による独特の世界観と，軽快な戦闘が爽快で心地よい。日本人が作るアクションってこうだよね、と思わせる今後のMSブランドのスタンダードとなるべき記念碑的作品。

**田川ラメ夫**：設定やグラフィックの雰囲気がすごくよいですな。オロチを使った攻撃法は斬新だがクセがあり，つい頼りがちになったり(笑)。予想よりバッサリ斬る爽快感は薄め。大作っぽさを感じさせながら、いい意味のお手軽さも残ってて好感が持てます。難易度が高い気がするのはオレだけか？

**ローリング内沢**：ボタン連打で連続攻撃。サクサク進むテンポのよさと敵をザクザク斬る爽快感が気持ちいい。ゲーム中ところどころにムービーが挿入されるのだがその世界観も独創的。さまざまな特殊攻撃があるものの，慣れれば同じことのくり返しになりがち，そのため戦闘がやや単調になってしまう面も。

**戸塚伎一**：'爽快格闘アクションゲームのための空間作り'に徹したフィールド構成・敵アルゴリズム・視点制御に、思わずニヤリとさせられました。物語やビジュアルに際立った独創性はないものの，'音楽や，出現する敵の構成を含めた各場面のシチュエーション設定にセンスのよさを感じます。

**TOTAL POINT：31POINT**

### 11月20日発売 segaGT Online



セガ
ドライビングカーライフシミュレーション
6980円

愛車とともにネットワークを通じて世界中の強豪たちと熱いバトルをくり広げることができる。それが「segaGT Online」。Xbox Live対応で世界中のライバルたちと12人同時対戦が可能だ。

**相沢浩仁**：オンラインモードに加えて練習にもなるひとり用モードがいくつも追加，車種も大幅に増加。前作のメインモードであるSEGA GT 2002モードは基本的にほとんど変わっていないので，文字どおりオンライン対戦に特化した内容といえる。操作方法が自由に選択できるようになったのはうれしい。

**田川ラメ夫**：『Gotham2』が'運転の楽しさを追求する'なら，本作は'クルマを愛する人たちのための1本'といった。シミュレーターっぽいシビアさが要求されるなど，操作感はシリーズを踏襲した印象。コレクト魂をくすぐるなど，作りがニクイね。オンラインバトルは大迫力&レベルの差歴然の予感。

**ローリング内沢**：こだわりが見えるクルマのラインナップをはじめ，多彩なパーツによるチューンナップ，さらにレースのリプレイシーンを写真に収めることができたりと，マニアなクルマファン向けの仕様が満載。ステージクリアータイプのレースモードなどもあり長く遊べる作り。レース部分の完成度も高い。

**戸塚伎一**：ただXbox Live対応になっただけなら「やりたい人だけドーゾ」で済ますつもりでしたが(笑)、シークレットなクルマをよりカジュアルに収集できるモードなどの新要素によって、パッケージソフトとしての魅力がグンと上がった気がします。個人的には往年の名車で延々爆走するのがツボ。

**TOTAL POINT：29POINT**

## 11月27日発売

### トム・クランシーシリーズ スプリンターセル



ユービーアイソフト

ステルスアクション

プレイヤーは、敵地に侵入してさまざまなミッションをクリアしていくステルスアクション。任務は諜報・捜索・破壊工作・暗殺と多岐にわたり、すべて敵に気づかれることなく隠密裏に行うのだ。

欧米では「メタルギア」キラーとまで呼ばれ、「HALO」と並んで初期のXboxを牽引した大ヒットソフト。海外ソフトとは思えない完成度の高さと「ゴーストリコン」と同じベストセラー作家トム・クランシーによるリアルな設定に引き込まれていく。日本語化されて本当にうれしい1本だ。

演出が凝ってますなぁ。丁寧かつ理解しやすいチュートリアルで導入しやすく、ほかのトム・クランシーものよりも遊びやすい印象があります。ゲームというよりは超リアルな訓練、みたいな。目立たず静かに進行するストーリーは緊張感漲いまくり。ステルスアクションのお手本的1本。

ミッションクリアーまでの道のりはひとつではなく十人十色。自由度の高さがありつつも、きちんとプレイヤーを誘導してくれる親切さが◎。隠れんぼのような緊迫したドキドキ感が味わえ、熱中度は非常に高い。チュートリアルも親切で、操作の複雑さを丁寧にレクチャー。遊びやすい作りに。

進行ルートや攻略手順に「HITMAN」のようなフレキシビリティーはないものの、いかなる場面においてもプレイヤーの強烈な自主性が求められるという点では、隠密行動モノの醍醐味を味わえます。シリアスなグラフィックといかにもゲーム的なフィールド構成のギャップは納得づくのうえで。

**33POINT**

## BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

まっすぐ走って気持ちよくドリフトできるレースゲームが大好きなので後半は難しくなるけれど「Gotham 2」はほぼベスト。海外版で遊んでたけど「スプリンターセル」も日本語でプレイできてうれしい限り。この2本は個人的に購入決定。

「Gotham2」は最近珍しい中毒性のあるドライブゲーム。「魔牙霊」は久しぶりの本格派アクションといった雰囲気。夜中に部屋の電気を消してやりた「スプリンターセル」も繊細な作りに好印象。買うものいっぱい、カネはナシ(涙)。

感情を大きく揺さぶられる作品ってなかなか少ないんですが、「スプリンターセル」にはドキドキされられっぱなし。この緊迫感はぜひ体験してほしい。にしてもここ数年で海外ゲームの質って上がりましたよね。日本も負けずにガンバレ。

「魔牙霊」は、一度クリアーしたあともダラダラ遊べそうなイージーさが魅力。案外、こういうソフトが手放せない1本になったりするものです。Xbox Live対戦が売りのクルマゲーム2本は、より強いポリシーを感じるほうを選びましょう。

## そのほかに発売されるゲーム

### R:RACING EVOLUTION

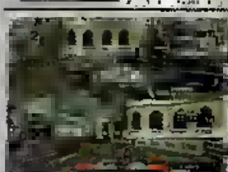


ナムコがいままで培ってきた20年に及ぶレースゲーム創りのノウハウとクリエーターのこだわりが凝縮した最新レースゲーム。とくに「R」のメインとなる"レーシングライフ"モードは、女性ドライバーとして世界各地でさまざまなレースをストーリーを絡めて楽しむことができるのだ。

収録車種は30台以上、実地取材に基づいて国内外で人気を集めている実車をセレクト。コースは、バラエティーに富んだ実在+架空の14コースを用意。そのほかにもさまざま新システムを搭載してる。

■11月27日発売予定
■ナムコ
■レース
■6800円

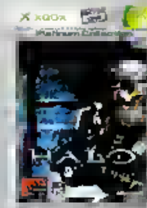




## SOFTWARE IMPRESSION

### Xboxプラチナコレクション

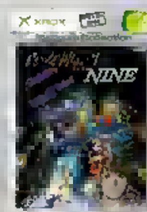
#### Halo



アメリカで、爆発的なヒットとなった「Halo(ヘイロー)」日本版。さまざまな武器を手に、プレイヤー視点でくり広げられるシューティングアドベンチャー。マルチプレイなど多彩なモードも用意。

■マイクロソフト ■アドベンチャー ■2800円

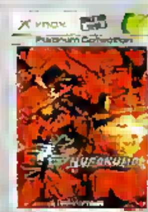
#### 真・女神転生 NINE



大破壊によって荒廃してしまった世界での人々の楽しみは、ネット上に作られた仮想空間"イデアスペース"へのダイブ。この仮想世界で、デバッカーとして活動することになる。何が待ち受けるのか……?

■アトラス ■RPG ■2800円

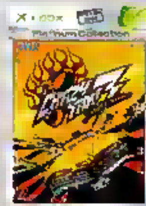
#### 叢-MURAKUMO-



A.R.K.という飛行メカを操縦し、敵と戦うメカアクション。逃げる敵を追いかけ、氾濫する違法行為を取り締まるのだ。爽快なスピード感と豪快なチェイスを楽しむことができる。時間制限に注意!

■フロム・ソフトウェア ■ハイスピード3Dメカアクション ■2800円

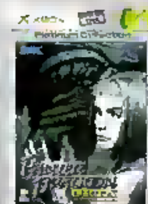
#### CRAZY TAXI 3 High Roller



人気シリーズの新作がXboxに登場。お客さんを目的地に時間内に運ぶのだが、目的地に早く運ぶためには何をしてもオーケーという豪快なカーアクション。ミニゲーム集も用意されているのだ。

■セガ ■カーアクション ■2800円

#### パンツァードラグーン オルタ



ドラゴンを操作して、襲い来る敵たちを迎撃していく「パンツァードラグーン」シリーズ最新作がXboxならではのハイクオリティーで登場。360度全方位から襲い来る敵を撃ち倒すのだ!

■セガ ■シューティング ■2800円

※ポイントは通常発売時のレビューの合計です。



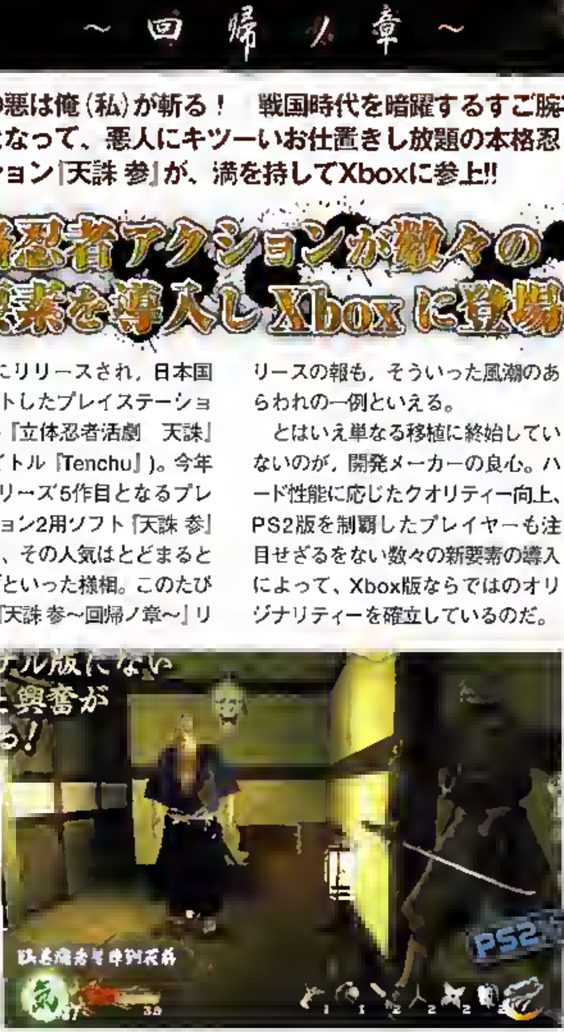

**この世の悪は俺（私）が斬る！　戦国時代を暗躍するすご腕の忍者となって、悪人にキツーいお仕置きし放題の本格忍者アクション『天誅 参』が、満を持してXboxに参上!!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | テンチュウサン　カイキノショウ | | |
| 発売元 | フロム・ソフトウェア | ジャンル | 忍者アクション |
| 発売日 | 2004年春発売予定 | 価格 | 未定 |
| 開発 | K2，フロソフト | 制作者 | アクティビジョン スタジオ ジャパン |
| ブロック数 | | 対象年齢 | 未定 |
| システム対応 | Xbox Live その他未定 | | |
| その他 | | | |

## 本格忍者アクションが数々の新要素を導入しXboxに登場

1998年にリリースされ，日本国内外でヒットしたプレイステーション用ソフト『立体忍者活劇　天誅』（海外版タイトル『Tenchu』）。今年4月にはシリーズ5作目となるプレイステーション2用ソフト『天誅 参』が発売され、その人気はとどまるところ知らずといった様相。このたびのXbox版『天誅 参〜回帰ノ章〜』リリースの報も，そういった風潮のあらわれの一例といえる。

とはいえ単なる移植に終始していないのが，開発メーカーの良心。ハード性能に応じたクオリティー向上、PS2版を制覇したプレイヤーも注目せざるをえない数々の新要素の導入によって、Xbox版ならではのオリジナリティーを確立しているのだ。

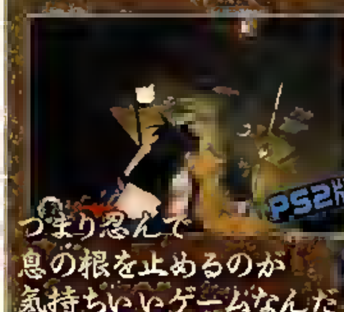



➡基本ゲーム内容はそのままに、各要素のボリュームや密度が大幅に向上。

### 1分以内にわかる『天誅』とはこんなゲーム

『天誅』シリーズの主人公は忍者。大勢の敵が警備を固めているエリアに単独潜入し、要人の殺害や宝物の奪取といった任務を遂行していく。道中に遭遇する敵とは，すべて戦う必要はない。むしろ可能な限り身を潜めてやり過ごし、どうしても邪魔な敵のみ，絶対的に有利な状況でひそかに屠るのが「忍者的にカッコイイ」とされる。"皆殺しの爽快感"よりも，"忍殺の緊張感"にロマンを感じる人にとってはたまらない内容だ。

⬅⬇一瞬のミスが命取りになるシビアさが醍醐味。これぞ正統派忍者ゲーム。






# Xbox版だからこそ鮮烈に輝く『天誅 参』の世界

後発には後発なりのよさがある……というわけで、Xbox版で新たに加わった要素を紹介。ここまでパワーアップしていたら"完全版"と呼べるかも!?

## 其之壱 問答無用に美しくなったグラフィック世界

本作がオリジナル版のベタ移植でないことは、両者の画面を見比べれば一目瞭然。細部まで確認できるきめ細かなグラフィックは、戦国時代の空気感をたたえる『天誅 参』の世界に、より一層のリアリティーと興奮をもたらす。

たとえば、敵の背後に忍び寄り、一撃必殺で仕留めるおなじみの天誅アクションや、ボタン入力のタイミングによって多彩な技を流れるようにくり出せるコンボ技。これら殺陣のシーンは、Xboxのグラフィックで表現されることで真の迫力と爽快感を発揮するといっても過言ではない。

➡登場人物の肌や衣装の質感が、格段に向上している点にも注目。





⬆こちらPS2版

⬅こちらXbox版

### ニンニンこらむ "九字の印システム"で奥義をゲット!

敵を背後から一撃で倒す"忍殺"を決めることに、画面左下の"九字の印ゲージ"が上昇。これがマックスになることに、より強力でかっこいいアクション"奥義"をマスターできるのだ。凄腕の忍に徹するのも立派な忍者らしさだ。



⬆"忍殺"を決めることに臨・兵・闘・者……の文字が点灯していくんです。

## 其之弐 数々の追加要素によって深みを増した物語世界

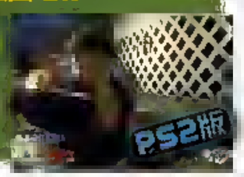


⬆デビュー作(『立体忍者活劇 天誅』)で冥界の魔王と壮絶な戦いをくり広げた力丸と彩女。はたして此度の敵の正体は?

選択したプレイヤーキャラによって、ストーリーや各ステージのプレイ条件が異なる『天誅 参』。Xbox版では、オリジナル版の10ステージに新たなマップを追加。また、従来のステージのイベントシーンに、未公開のカットが多数追加されるということで、オリジナル版では語られなかったエピソードや"謎"が明かされることに……。

### ニンニンこらむ 主人公たちが戦う理由とは?

本作の舞台は、前作から1年後の世界。妖術師"天来"の出現によって再びくすぶりはじめる戦火の炎を未然に消し止めるのが任務だ。



## 其之参 Xbox Live対応によってさらに白熱するマルチプレイ世界

シリーズ初の試みであるマルチプレイモードももちろん搭載。しかもXbox版は、ふたりのプレイヤーが協力して任務を遂行する"協力モード"がXbox Liveに対応。つまり、見知らぬ誰かや、ネットワーク上で仲良くなったプレイヤーと、力を合わせてステージ攻略できるという塩梅。ボイスチャットをフル活用して華麗な連繋プレイを決めるべし。

### ニンニンこらむ 対戦プレイも楽しいよ

もうひとつのマルチプレイ"対戦モード"は、プレイヤーどうしが己の腕と知恵を駆使して戦うというもの。険悪にならない程度に熱くなれ。





⬆Xbox Liveを利用すればフル画面でのプレイが可能に。協力プレイならではの豪快な連繋技をビッシビシ決めまくろう。

※画面は開発中のものです。

## それぞれの目的で忍殺に励む者たち

初期状態から選択できるのは忍者のふたり。始末屋さんは、ある条件を満たさないと操作できないぞ。

### 力丸 東忍流忍者



東忍流の若き頭目であり、主君の郷田松之信に忠義を誓うエリート忍者。完璧な任務遂行を信条とする。前作の戦いのあと消息不明となっていたが……。

### 彩女 東忍流忍者



わずか13歳にして東忍流の皆伝を与えられた才女。その性格は冷酷非情にして奔放。伝統にとらわれない独自の暗殺術は師匠からも一目置かれている。

### 始末屋 藤岡鉄舟



表の顔は人畜無害な町医者、裏の顔は人の恨みを当人に成り代わって晴らす闇稼業の男。気風がよく物事の筋を通す性格だが、女にはだらしがない。

# ポップなグラフィックが魅力のネットワークレースいよいよXboxへ！





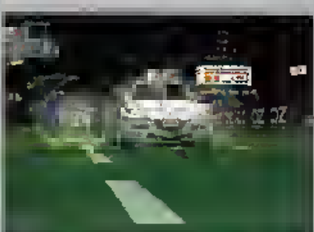
↑ドリフトするマシンの足まわりも写真のようにイラスト調で再現。リアルとイラスト両方の長所を取り入れた表現がプレイヤーを引きつけるのだ！

**独特のグラフィックが他機種で話題となった、カプコンのレースゲームがXboxに！ Xbox Live対応で新たな世界を見せる本作の魅力を紹介！**

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | アウトモデリスタ ユーエスチューンド | | |
| 発売元 | カプコン | ジャンル | レースゲーム |
| 発売日 | 今冬発売予定 | 価格 | 4800円（税別） |
| 開発 | カプコン | 対応機種 | |
| ブロック数 | 未定 | 対象年齢 | 未定 |
| システム対応 | 2人対戦 / Xbox Live | | |
| その他 | ハンドルコントローラー対応 | | |

## 独自の映像表現"アーティストゥーン"が新しいレースシーンを描く！

他機種に続き，Xboxでの発売も決定した『アウトモデリスタ U.S.-tuned』。このタイトルの魅力は，写真を見ればわかるとおり，"アーティストゥーン"と呼ばれる映像表現を用いて再現された，独特のグラフィックだ。マシンや背景だけではなく，マシンが加速するときの効果線やタイヤがすべるときの足まわりの表現などもすべてイラスト調で，クルマ雑誌のイラストがそのまま動いているようなレースシーンを再現している。しかも，マシンの挙動など，レース部分はすべて実車の取材をもとに構成，従来のリアル系レースゲームに劣ることのないプレイ感覚を実現している。新感覚のグラフィックを提供しながらも，遊び応え十分。なお，この『～U.S.-tuned』は，2002年9月にPS2で発売された『アウトモデリスタ』に，海外のマシンや新コースを追加した北米仕様のもの。Xbox版では，走りがさらに洗練されているとのこと。



↑登場するマシンは，モデリング，挙動ともに実車に近いものを再現している。

### もちろんXbox Liveに対応！

『アウトモデリスタ』の特徴のひとつは，ほかのプレイヤーとの対戦やコミュニケーションが楽しめる"ネットワークモード"。PS2版では料金が従量制のマルチマッチングサービスを利用してのプレイだったこのモード，Xbox版ではもちろんXbox Liveに対応している。ネットワークモードでは，最大8人までの同時対戦をはじめとして，レースの模様を観戦しながらのチャットや，思い思いのチューニングを施したマシンを見せあうなど，プレイヤーどうしの交流を軸とした，さまざまな楽しみかたが用意されている。



↑レースの腕自慢だけではなく，マシンのデコレーションに手を掛けている人でも楽しめる。




Urgent news flash!!

# マシンの魅力をしゃぶり尽くすゲームモード

ゲームモードは，以下の3つにXbox Live対応の"ネットワークモード"を加えた合計4つ。マシンの自由なカスタマイズやリプレイシーンの編集など，マシンを走らせるレースゲームの楽しさから一歩進んで，クルマそのものの魅力を味わう内容になっているのがわかる。

## チューンナップとレースを極める ガレージライフモード

マシンやガレージをカスタマイズしながらレースに挑戦する，『アウトモデリスタ』のメインモード。レースは7つのレベルでカテゴリー分けされていて，制覇するとさらに上のレベルへ挑戦することができる。ゲームを進めると，クルマやコース攻略などの情報がメールで届くこともある。自分だけのマシンでレースを攻める醍醐味を味わうことができるぞ。




⬅コースに合わせマシンをチューンナップ。



### マシンやガレージを自由に飾って楽しもう

⬅このモードの楽しみは，豊富なパーツやアクセサリーによるカスタマイズ。チューンナップは，簡単な質問に答えるだけの自動モードもある。100種類以上のアクセサリーパーツから好きなものを選び，ガレージに配置して，自分だけの空間をデザインすることもできるのだ。

## 対戦もできるお手軽モード アーケードモード

あらかじめ用意されたマシンとコースで，純粋にレースのみを楽しむモード。細かい設定なしですぐに走ることができるので，時間がないときにうってつけ。また，このモードでは画面を上下に分割してのふたり対戦プレイで，友だちとのバトルに燃えることもできる。



⬆画面分割による対戦プレイ。時間がないけどちょっとだけ遊びたい，という人もしっかり楽しめるようになっている。

## リプレイシーンをアレンジできる VJ&シアターモード

セーブしたリプレイ映像に，映像効果や音楽を加えて編集することができる。視点の変更や画面の回転といった映像の加工のほか，BGMの切り替えや映像効果の追加など，映像に手を加えられる自由度が高く，リプレイを適当に操作するだけでもそれなりのムービーが作成できる。また，簡単にVJ作品を編集できる"イージーモード"を使って自分の走りを鑑賞することも可能だ。




⬆用意された音楽素材は，走りに合った軽快なサウンドばかり。BGMに合わせてクールなリプレイを編集してみよう。

# コースやマシンなど収録データも充実！

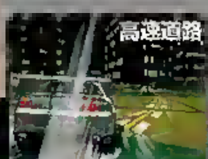
収録データはコースが9つ，マシンが69車種とかなりのもの。また，実在のサーキットやチューニングパーツも用意されているのだ。お気に入りのマシンでチューニングやレースを思う存分楽しもう！

## 変化に富んだ6つのコースを収録

収録コースは，鈴鹿サーキットや赤城といった実在のコース6種類に「~U.S.-tuned」ならではの2コース，RC用コースをアレンジしたタミヤ掛川サーキットと，バラエティー豊かな9コースが用意されている。



⬅F1日本GPも行われる国際サーキット。S字やシケインのあるテクニカルコース。



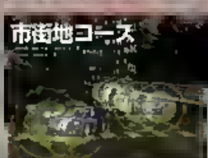

➡阪神高速1号環状線が舞台。直線の長いパワー勝負のコースになっている。




⬅峠は赤城と裏六甲の2種類を収録。いずれもコーナリングに細心の注意が必要だ。



➡コース幅の広いオーバルコース。路面の摩擦力が低く，タイヤが滑りやすい。




⬅東京が舞台。新宿駅~都庁を抜けるAコースと国道20号を走るBコースがある。




➡2種類のコーナーをもつコース。タイトなコーナーではブレーキ勝負が見もの。

## マシン&パーツは実物に基づいて再現

登場車種とチューニングパーツは，すべて実物を忠実に再現。また，『~U.S.-tuned』だけに，北米で販売されている車種は日本産メーカーのものでも北米仕様なのだ。




⬅アメリカンマッスルカーの頂点に君臨する8ℓV10エンジン搭載車。




⬅新エンジンなどで高次元の運動性能を実現した5代目コルベット。




⬅310HPを誇るV8エンジンを搭載したアメリカンスポーツマシン。



➡元祖マッスルカーの5代目。4.6ℓのV8エンジンは260HPを出す。




➡北米ではTIBURONの名前で販売されている。韓国のスポーツカー。



⬅アキュラはホンダの北米ブランド。シャープで軽快な操縦性。



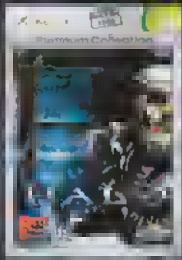
⬅クラシカルな外見ながらも0-400m加速で12秒台を叩き出す。


Sega GT Online™
2ヶ月間
無料キャンペーン
XBOX LIVE
「2ヶ月間無料キャンペーン」
実施中!!
Xbox®が提供する究極のオンラインゲームサービス
Xbox Live™が今なら最初の2ヶ月間無料!
詳しくはhttp://www.xbox.com/jp/live/をご覧ください。
2003.11.20 on Sale
●ドライビングカーライフシミュレーション●6,980円(税別)●Xboxボイスコミュニケーター対応
リアルタイム12人対戦が可能に。
オフラインモードも充実!!
CAR SELECT
Microsoft、Xbox、Xbox Live、Liveロゴ、Xboxロゴは米国 Microsoft Corporationの米国
その他の国における登録商標または商標です。©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
XBOX
it's good to play together
LIVE
ONLINE ENABLED



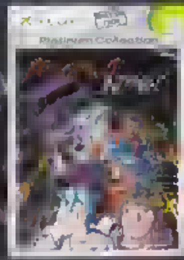
SEGA
「伝統」はさらに深く…
mazda
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
セガ カスタマーサポート 0570-000-353
受付時間／月〜金 10:00〜17:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
セガ公式サイト http://sega.jp
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.
CERO 全年齢
ソフトの お求めはセガダイレクトで!
SEGA DIRECT
http://segadirect.jp/
WOW ENTERTAINMENT


オールスター、解禁。
Xbox®の自信作、新価格で再デビュー。
Platinum Collection
Xbox®プラチナコレクション
2,800YEN
海外選りすぐりの衝撃作、早くも日本初登場。
WORLD COLLECTION
Xbox®ワールドコレクション
4,800YEN
「Xbox®プラチナコレクション」「Xbox®ワールドコレクション」第一弾 10月23日発売
【ワールドコレクションに関するご注意】
©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft Xbox, Xbox Live, the Live Logo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries, and are used under license from Microsoft.



## 【HALO】

西暦2552年、不時着した環状惑星で、地球外生命体と戦い、惑星の謎を解明する、SFシューティング・アドベンチャー。



## 【真・女神転生 NINE】

仮想都市イデアスペースの治安維持を目的とするデバッカーと呼ばれる職業につき、敵と戦う近未来RPG。

発売元：アトラス




## 【CRAZY TAXY 3】

ラスベガスをモチーフにした街など3都市を舞台に、ルール無視のドライビングで客を運ぶ、タクシーレーシング。

発売元：セガ




## 【PANZER DRAGOON ORTA】

最強の生物兵器で異世界の大空を飛び回り、360度全包囲から迫り来る敵を撃つ、冒険ファンタジーシューティング。

発売元：セガ




## 【叢-MURAKUMO-】

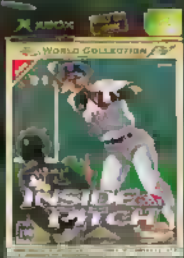
理想都市を守る特務チームMURAKUMOの一員となり、3D空間を駆け抜けるハイスピードチェイスメカアクション。

発売元：フロム・ソフトウェア


TAO FENG™: FIST OF THE LOTUS™



INSIDE PITCH 2003



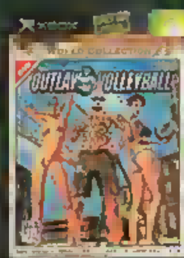
NFL FEVER 2004



OUTLAW GOLF



OUTLAW VOLLEYBALL



XBOX

it's good to play together

www.xbox.com/jp/

# バージョンアップして、さらに便利になったXbox *Live*

今年9月、Xbox本体のダッシュボード（設定モード）における、Xbox *Live*の項目が大幅にバージョンアップしたぞ。これを皮切りに、Xbox.comにおけるMy *Live*など、続々と機能が追加されている。今後もさまざまなバージョンアップが予定されているが、まずは下記ふたつの新機能について、じっくり説明しよう。

## Xbox *Live* Now

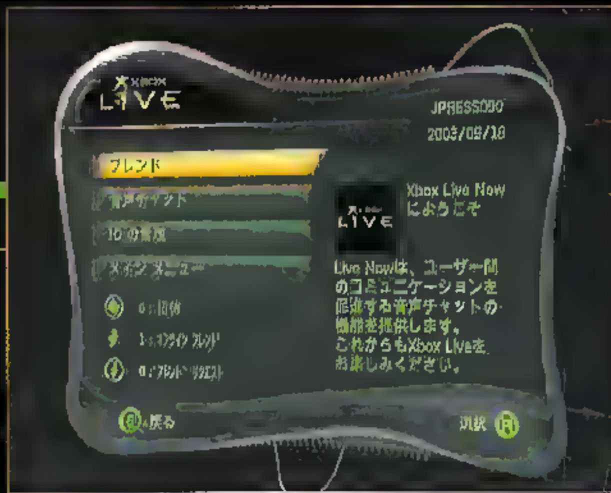
まずは、Xbox *Live* Nowについて説明しよう。これは、Xbox *Live*に接続すれば自動的に本体をXbox *Live* Nowにアップデートしてくれる。その後、ゲームディスクを何も入れず、そのままXbox本体を起動すればこのモードに入るのだ。

このXbox *Live* Nowでは、その名前のとおり、"Xbox *Live*のいま"を教えてくれるモードだ。フレンド登録したユーザーがいま何人オンラインにいるのか、ゲームへの招待は届いていないかなどがわかる。

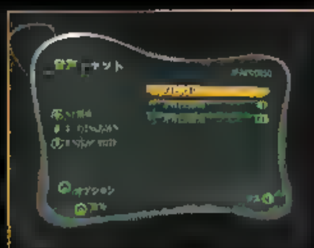
そうした"いま"を伝える機能だけでなく、このXbox *Live* Nowにはユニークな機能が搭載されている。何らかのソフトを立ち上げることなく、Xbox本体のみでボイスチャットができるのだ。フレンドリストに登録しているユーザーに限定されるが、相手もオンラインにいるのであれば、気楽に話すことができる。

ふたりっきりでしか話せない……なんていうことはなく、最大16人まで同時にボイスチャットすることもできる。これだけワイワイできるなら、その日の出来事とか他愛のない話をするもよし、これからどのゲームで遊ぶか打合せするのもいいだろう。

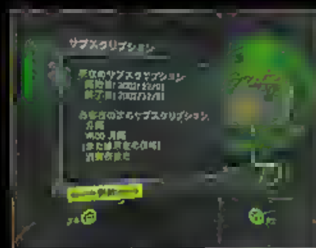
ここで、ちょっと気が付きにくい機能を紹介。Xbox *Live* Nowでボイスチャット中に、Yボタンを押すとオプションメニューが開く。ここで"音声をテレビから出力"を選ぶと、相手の声がテレビから聞こえるようになるぞ（Xbox *Live* Nowのチャット時のみ）。




↑これがXbox *Live* Nowのメイン画面。ゲームを起動させるまえに、まずは本体だけで起動させてチェックしてみよう。



↑電話ではないので、長話しても、海外の人と話しても電話料金は気にならない。



↑登録したIDの有効期限は、"IDの管理"から確認することができる。

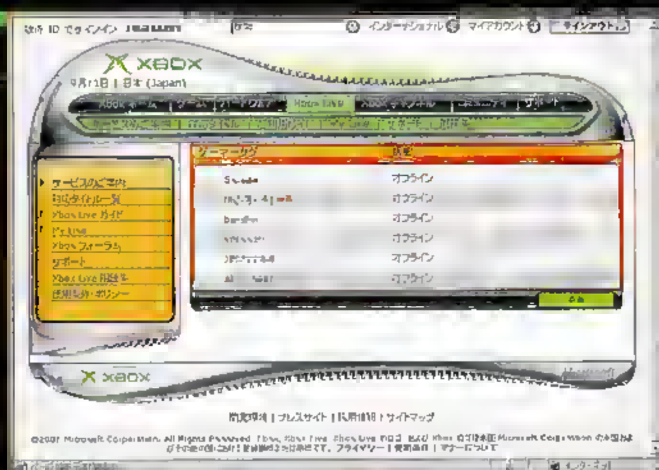
## My *Live*

さて、つぎはMy *Live*を説明しよう。これは、Xboxそのものの機能というよりは、Xbox *Live*をパソコンからサポートする拡張機能なのだ。

まずは、Xbox公式サイト（http://www.xbox.com/jp/）を開いてみよう。画面右上部に"サインイン"とあるので、まずはココをクリック。必要な情報を記入して登録すれば、Xbox.comにおけるさまざまな機能を利用することができるぞ。サインインが済んだら、上部のメニューバーに"Xbox *Live*"とあるので、ここをクリック。するとメニューバーの下にサブメニューバーが現れるので、ここにある"My *Live*"をクリックすればオーケーだ。

このMy *Live*のページでは、Xbox *Live*対応ゲームのスコアランキングや、フレンドリストを参照することができる。わざわざXboxを起動させなくても、パソコン上からこれらをチェックできるのはすごく便利だよね。

現状はスコアランキングとフレンドリスト参照のふたつだけど、今度もいろんな機能が追加される予定だ。これはぜひとも利用しておこう！




↑My *Live*からフレンドリストを参照したところ。オンラインの友だちがいたら、すぐにXboxを起動させよう！



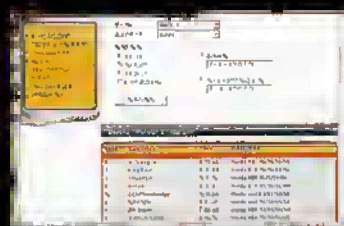
↑xbox.comの画面右上にある"サインイン"をクリックする。



↑はじめてサインインする場合は、簡単な登録作業がある。



↑ゲーマータグと.NET Passportのアカウントをリンクさせるのも忘れずに。



↑日本で発売されているタイトルで、現在スコアを確認できるのは『MotoGP URT2』。

# 注目の話題作が目白押しのXbox *Live*対応タイトル

ここからは、今冬から来年にかけて発売予定のXbox *Live*対応タイトルをドドーンと紹介していこう。話題作、意欲作がたくさんあるぞ。現状で発売・発表されているタイトルは30タイトル以上！　基本的にはどれもオンライン対戦が可能なものが中心だが、追加コンテンツをダウンロードできるものもある。このようにXbox *Live*対応タイトルなら、いつまでもトコトン楽しめるのだ！



←『ファンタシースターオンライン』の追加コンテンツには、他機種にはないオリジナルクエストも。



←オンラインのレース対戦が大いに盛り上がりそうな『プロジェクトゴッサムレーシング2』。

## トゥルーファンタジー ライブオンライン

■マイクロソフト　■MMORPG　■価格未定　■2004年春発売予定

昨年の東京ゲームショウで衝撃的に発表された、XboxだけのMMO(多人数参加型)RPG、それがこの『トゥルーファンタジー ライブオンライン』だ。

MMORPGとは、ひとつの世界(サーバー)に何千人ものユーザーが同時にアクセスし、これまでのRPGにおける登場人物すべてをそれぞれ別のプレイヤーが演じているようなもの。戦士として戦闘に明け暮れるもよし、料理人として一流シェフを目指すもよし、このファンタジーな世界の中でどうやって生きていくかは、プレイヤー自身が決めていいのだ。

さらに、Xbox *Live*ならではのボイスチャットによるコミュニケーションにより、パーティーのメンバーがより身近な存在に感じられることだろう。



↑声を出すとキャラの頭から波形のようなものが出て、誰がしゃべったかわかる。



↑相当数のパーツが用意されているキャラメイク。同じキャラはふたりといない？



←ゲーム開始時に、出身国となる国を4つの中から選ぶ。どの国も個性的で、どこから始めるか悩んでしまうね？



←戦闘はセミオートで行われる。敵をターゲットし、攻撃を仕掛けよう！



←食材を得るために、川で釣りをしている料理人。どんな魚料理ができる？

## 鉄騎大戦

■カプコン　■操縦　■価格未定　■今冬発売予定

いかにも「ロボットを操縦するぞ」という何十ものボタンがついた専用コントローラー同梱でユーザーの度肝を抜いた、あの『鉄騎』のXbox *Live*専用版、『鉄騎大戦』が登場する。

ゲームモードはオンライン対戦モードのみとなっているため、すでに『鉄騎』を死ぬほどやり込んだプレイヤーのために、特別に作られたものと言ってもいいだろう。

対戦方法は最大5対5のチームバトルが基本となり、ボイスチャットで通信のやりとりをしながら作戦を立て、相手チームを殲滅させるのが目的となる。

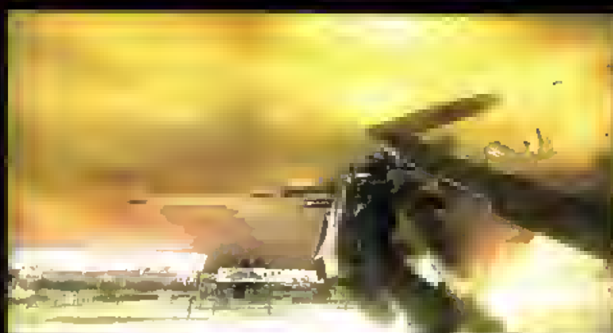
現在、PILOT TESTの準備段階(参加者はすでに締め切られている)となっており、発売まであと少しな状況のようだ。『鉄騎』のプレイをしばらく休んでいた人は、あの大きいコントローラーを再びXboxに接続してもう一度プレイしなおして、リハビリしておいたほうがいいかもね!?



↑ガレージで兵装の変更を行っているところ。よりビジュアル的な画面になった。



↑一週間単位で変更する、両軍の勢力を示すキャンペーンマップだ。



←前作以上に迫力が増している戦闘シーン。チーム内でしっかりと作戦を立てておこう。



→ビルの陰に隠れて、敵の部隊を待ち伏せ。おとりを出して射程範囲におびき寄せる？

## DEAD OR ALIVE Online

■テクモ　■対戦格闘　■価格未定　■今冬発売予定

日本はもとより、世界的にもXboxのキラーコンテンツとなっている『DEAD OR ALIVE』シリーズの最新作は、Xbox *Live*によるオンライン対戦を実現させた意欲作だ。3D対戦格闘は60分の1秒単位で攻防が行われることから、オンラインでの対戦は技術的に難しいとされてきた。この難関を、テクモのTeemNINJAが見事クリアー！　さらに、ただ単に対戦ができるというだけでなく、Xbox *Live*ならではのさまざまな仕掛けも考えているとかで、こちらも続報が楽しみだ。

ゲームの中身は、シリーズ1作目となるサターン版をそのまま移植した『DEAD OR ALIVE』と、オリジナルをベースにXbox版として大幅なチューンナップが施されている『DEAD OR ALIVE 2』の2タイトルが収録されている。これが発売されることで、『DEAD OR ALIVE』シリーズは、全タイトルをXboxで遊べるようになるぞ！



↑1作目となるサターン版を、ほぼそのまま移植したものが収録される。



↑ベースはあくまで『～2』だが、Xbox版ならではの進化もたくさんあるようだ。



←写真は『～2』から。ステージは新しいものが多数用意されているようだ。

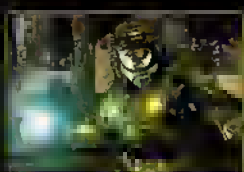


→コスチュームも相当数用意される、ということだ。これはやりがいがありそう!?

## Halo2（ヘイロー2）

■マイクロソフト　■アクションシューティング　■価格未定　■2004年発売予定

全世界で300万本のセールスを記録したFPSの最高傑作『Halo』の続編が、待望のXbox *Live*対応となって登場する。その詳しいゲームシステムなどはまだ謎のベールに包まれており、細かい部分でわからないことが多い。だが、前作ではシステムリンクケーブルによる対人戦が、今度はオンラインで可能になる、ということだけははっきりしている。もう、これを聞いただけで、いても立ってもいられない人は多いはず。早く遊んでみたい！



←プレイヤーが操作するのは、前作から引き続きマスターチーフ。

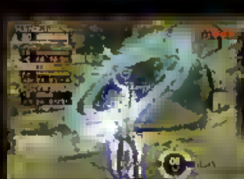


→どうやら今作の舞台のひとつに、地球があるらしい？

## ファントムダスト

■マイクロソフト　■ストラテジーアクション　■価格未定　■2004年発売予定

攻撃系や防御系、移動系など、300種類以上あるスキルを組み合わせてアーセナル（カードゲームでいうところのデッキ）を作成し、リアルタイムに3D空間を飛び回りながら超能力バトルをくり広げるストラテジーアクションゲームが、この『ファントムダスト』だ。荒廃した世界で、建物などステージ上にあるものも破壊しながら、相手にダメージを与えていくのだ。Xbox *Live*なら最大4人同時の対戦プレイが可能。いままで誰も体験したことがない、まったく新しいゲームと言えよう。



←納得のいくまでアーセナルを調整して、戦いに挑んでいこう！



→浮遊のスキルを使えば、空中に浮いて相手を攻撃することも!!

### Xbox *Live* タイトル一覧（[illegible]）

| | |
|---|---|
| ファンタシースターオンライン　エピソード1&2 | セガ　ネットワークRPG／スターターキットに同梱　発売中 |
| 頭脳対戦ライブ | マイクロソフト　テーブル／スターターキットに同梱　発売中 |
| CAPCOM VS. SNK 2 EO | カプコン　対戦格闘／4600円（税別）　発売中 |
| Whacked!（ワックド!）[illegible] | マイクロソフト　パーティーアクション／4800円（税別）　発売中 |
| マズル フラッシュ | ビクターインタラクティブ　タクティカルアクション／6800円（税別）　発売中 |
| サウザンドランド | フロム・ソフトウェア　フィールド育成ストラテジー／6800円（税別）　発売中 |
| メックアサルト | マイクロソフト　バトルメカアクション／6800円（税別）　発売中 |
| MotoGP URT2 Online Challenge | マイクロソフト　バイクレーシング／6800円（税別）　発売中 |
| Midtown Madness 3 | マイクロソフト　[illegible]アクションレーシング／6800円（税別）　発売中 |
| Tom Clancy's GHOST RECON | マイクロソフト　ミリタリー・アクション／6800円（税別）　発売中 |
| BRUTE FORCE | マイクロソフト　シューティングアクション　6800円（税別）／発売中　※ダウンロードコンテンツのみ対応 |
| NFL Fever 2004（Xboxワールドコレクション） | マイクロソフト　アメリカンプロフットボール／4800円（税別）　発売中 |
| Inside Pitch 2003（Xboxワールドコレクション） | マイクロソフト　メジャーリーグベースボール／4800円（税別）　発売中 |
| Outlaw Volleyball（Xboxワールドコレクション） | マイクロソフト　バレーボール／4800円（税別）　発売中 |
| segaGT Online | セガ　ドライビング&カーライフシミュレーション／6800円（税別）　2003年11月20日発売予定 |
| Project Gotham Racing 2 | マイクロソフト　スタイリッシュレーシング／6800円（税別）　2003年11月20日発売予定 |
| Tom Clancy's Splinter Cell | ユービーアイソフト　ステルスアクション　6800円（税別）／2003年11月27日発売予定　※ダウンロードコンテンツのみ対応 |
| ぷらむぷらす2 | TAKUYO　パズル　6800円（税別）／2003年12月発売予定 |
| DEAD OR ALIVE Online | テクモ　対戦格闘／価格未定　今冬発売予定 |
| NINJA GAIDEN | テクモ　アクション　価格未定　今冬発売予定／※コンテンツダウンロードのみ対応 |
| アウトモデリスタ U.S.-tuned | カプコン　レーシング／4600円（税別）　今冬発売予定 |
| 鉄騎大戦 | カプコン　操縦／価格未定　今冬発売予定 |
| 天誅 参 ～回帰ノ章～ | フロム・ソフトウェア　アクション／価格未定　2004年春発売予定 |
| トゥルーファンタジー ライブオンライン | マイクロソフト　MMORPG／価格未定　2004年春発売予定 |
| 天空 Tenku2 | マイクロソフト　スノーボーディング／価格未定　2004年発売予定 |
| ファントムダスト | マイクロソフト　ストラテジーアクション／価格未定　2004年発売予定 |
| Halo2（ヘイロー2） | マイクロソフト　アクションシューティング／価格未定　2004年発売予定 |
| ラリースポーツチャレンジ2 | マイクロソフト　ラリーレース／価格未定　2004年発売予定 |
| 大戦略オンライン | クールキッズ　シミュレーション／3900円（税別）　発売日未定 |
| 電脳大戦～DroneZ～ | メトロ・スリー・ディメンション　アドベンチャー／6600円（税別）　発売日未定 |
| スパイクアウトエクストリーム（仮題） | セガ　協力アクション／価格未定　発売日未定 |
| レリクス | ボーステック　シンクロマインドアクションアドベンチャー／価格未定　発売日未定 |
| NBA INSIDE DRIVE 2004（Xboxワールドコレクション） | マイクロソフト　バスケットボール／価格未定　発売日未定 |
| TOP SPIN（Xboxワールドコレクション） | マイクロソフト　テニス／価格未定　発売日未定 |
| Links 2004（Xboxワールドコレクション） | マイクロソフト　ゴルフ／価格未定　発売日未定 |

# TRUE FANTASY LIVE ONLINE

トゥルーファンタジーライブオンライン



## レベルファイブ★日野晃博氏インタビュー

# 開発者が語る『TFLO』の真実

先日行なわれた東京ゲームショウで、はじめてユーザーが触れることができた『トゥルーファンタジー ライブオンライン』(以下、『TFLO』)。先月から続々と新情報が出てきた本作だが、今月はその開発元であるレベルファイブの日野社長に直撃インタビューを敢行！『TFLO』の現状と制作秘話を語ってもらった。

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | トゥルーファンタジーライブオンライン | | |
| 発売元 | マイクロソフト | ジャンル | MMORPG |
| 発売日 | 2004年春発売予定 | 価格 | 未定 |
| 開発 | レベルファイブ | [illegible] | |
| ブロック数 | 未定 | 対象年齢 | 未定 |
| システム対応 | Xbox Live | | |
| その他 | Xbox Live専用 | | |

## Xbox発売まえから開発はスタートして2年半が経過



←数千人規模の大勢のプレイヤーが集う『TFLO』はXbox初のMMORPGとなる。

――まずは『TFLO』の原点や開発経緯を教えてください。

日野　開発が始まったのは2年半ぐらいまえになるのですが、個人的にもネットゲームを楽しんでいたのがきっかけのひとつになっています。当時はまだ「MMORPGって何？」という時期だったのですが、実際に遊んでみるとものすごくインパクトのあるゲームのジャンルであると感じ、自分たちの手でも作っていきたいとも思いました。そのころはまだXboxが発売されるまえでしたが、マイクロソフトとゲームを共同開発するという話が進んでいまして。

私としては、マイクロソフトは資金力を含めて、大きなタイトルを作れるパワーの持った会社だと認識していました。だから、私たちがMMORPGを作るということに対してオーケーを出してもらえるのではないか、チャンスを与えてくれるのではないか、と。なので、「いっしょにやっていきたい」と考えたわけです。

――日野さんがもっとも影響を受けたMMORPGはなんですか？

日野　『ウルティマオンライン』(以下『UO』)ですね。徹夜でよく遊びましたよ。やはり『TFLO』の理想形には『UO』がこういう風に変わったらおもしろいだろうなぁ」という目標があるのですが、私たちはさらにその上を目指したい。現在発売されているMMORPG以上のタイトルにしていきたいですね。

KEYWORD #1 CHANCE

## マイクロソフトが僕らにMMOを作るチャンスを与えてくれました

## REPORT TFLO in TGS

今回の東京ゲームショウ（以下，TGS）におけるマイクロソフトブースでは，『TFLO』がプレイヤブル出展！　プレイ時間は正味10分程度、キャラクターメイキングからパーティーを組み、モンスターとの戦闘まで，あっという間な印象だが，その期待度はますます上昇といったところ。ベータテストが楽しみだね。またステージでは，レベルファイブ日野氏と、エンターブレインの浜村通信、バカタール加藤（週刊ファミ通編集長），相沢本誌編集長の3人が『TFLO』のトークライブを開催。実際にこの4人で冒険したときのプレイ秘話がたくさん飛び出したぞ。



→開場とともに『TFLO』の前はあっという間に大行列！



↑「一国がなくなってしまうほどの，大規模なイベントがある」という話に，一同ビックリ！

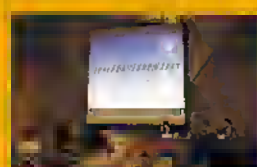
## TGSフォーラム

■オンラインゲームセッション

## ONLINE GAME SESSION

行く先の見えない航海－はじめてのMMORPG

幕張メッセ内にある国際会議場では，業界関係者向けカンファレンスが開催。レベルファイブ日野氏はオンラインゲームセッションに出席，MMORPGの開発に関する業界向けの解説を行った。質疑応答でも多数の質問が寄せられ，業界全体のMMORPG人気の高さと難しさが出ていた。



←NCソフト(『リネージュII』など)の金澤辰氏，SCEの小林康秀氏らも出席した。



VOICE CHAT KEYWORD #2

# "ボイスチャット"と"MMORPG"の組み合わせであれば新しい次元のゲームが生まれると確信しています

■レベルファイブ　代表取締役社長

## 日野晃博

福岡にあるゲーム開発会社"レベルファイブ"社長。PS2『ダーククラウド』、『ダーククロニクル』を手がけ、その実力から『ドラゴンクエストVIII』の開発も行うことに！

### Xboxの方向性の問題だけでゲームに組み込みたくはない

日野さん自身は、ボイスチャット反対派だったと聞きましたが……。

日野　マイクロソフトの人たちには「絶対に入れてくれ！」と言われるなかで、企画会議中はずっと反対していましたね。ゲームに組み込んで意味があるのならいいのですが、Xboxの方向性の問題だけでボイスチャットを入れるのは、どうしてもイヤだったんですよ。ですが、実際にボイスチャットをテストで入れてみたら、180度考えかたが変わったのも事実です（笑）。ボイスチャットのゲームはいろいろありますが、MMOのなかでやるボイスチャットというのは、ほかのゲームの場合とだいぶ違っていますよ。"MMO"と"ボイスチャット"の組み合わせが、お互いにものすごく活かされるシステムだというのを改めて感じましたね。この組み合わせであれば、新しい次元のゲームになるなぁと思いますよ！



←ボイスが苦手なら、テキストチャットを使おう。



⇒ボイスチャットなら、戦闘中も指[illegible]い。

### ボイスチャットなら"場の空気"が伝わる

——日野さんを変えてしまったボイスチャットの魅力とは？

日野　キーボードを打たなくていいというのが理由のひとつとして挙げられますけれど、それ以上に"みんなの笑い"や"驚き"とか、そういった"場の空気"みたいなものがボイスチャットだと伝わってくるのが大きいと思います。相手が笑っているとつられて笑ってしまうように、"場の空気"によって人とのつながりがテキスト以上に伝わる気がしますね。それこそ、ひとつふたつ次元の違うものだと感じました。

——相手をより身近に感じられるというのはありますね。

日野　ボイスチャットから得られる"空気"みたいなものから、相手を本当に好きになることもありえます。いっぽうで、嫌な人とは本当に話したくないというのも起こるでしょう。ある意味、ちょっと怖いという部分もありますね。

——『TFLO』のボイスチャットは最大何人まで可能ですか？

日野　完全に仕様が固まったわけではないですが、最大10人を予定しています。パーティー内での会話以外にも、ふたつの少人数パーティーを同じボイスグループに登録することで、ふたつのパーティーどうしをつないで会話するといったことも可能になる予定ですよ。

——無差別にいろんな人と会話するといったことはできないのですね？

日野　自動的にボイスチャットに接続されるのは、マイルームのような特定の場所のみですね。人が大勢いるような場所で声が自然に聞こえてくるというのはないので、街中で叫びたくなった場合はテキストチャットを利用してもらうことになります。人の声が無差別にバンバン聞こえてくるというのは問題がありますので、パーティーを組んだり、その人と話すかを承諾したあとでないと話せません。ボイスの内容に関しては、さすがにサーバー側でチェックできない問題ですからね（苦笑）。それでもボイスチャットは楽しいですよ。ボイスのおかげで新システムがより楽しいみたいな相乗効果が生まれます。

——冒険以外でも楽しめそうですね。

日野　そうですね。戦うとか、冒険するといったこと以外でも、『TFLO』の世界を使って楽しんでもらえればいいなぁ。たとえば出会い系サイトのようなものとか（笑）。そういう役割も果たしていくかもしれませんね。

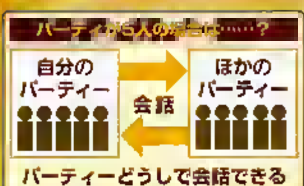


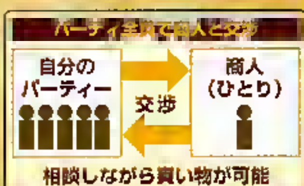
↑テキストチャットよりも相手との距離が縮まるボイスチャット。これを利用したさまざまな仕掛けもある？

## 新たに判明したボイスチャットのシステムとは？

### 1 ボイスチャットは最大10人まで可能

最大10人までのパーティー内のみで使用可能と思われていたボイスチャットだが、日野氏の発言によれば、さらに細かい状況にも対応できることが判明。下の図のように、パーティーとは別にボイスグループを作ることで、パーティーを越えた会話も実現できそう。パーティーどうしの情報交換や、買い物の交渉などがますます楽しみなものになりそうだ。




### 2 マイルームでは自動的にボイスチャットになる

キャラクターひとりに1部屋用意されるマイルーム。ここはアイテム置き場としても使えるが、チャットルームとして利用するのもいい。気の合う仲間が大勢集まったら冒険を中断して、マイルームでチャット三昧……なんていうのもいいかもしれない!?

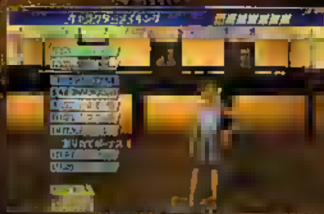


←マイルームは、自慢のペットを連れて入ることもできるぞ。

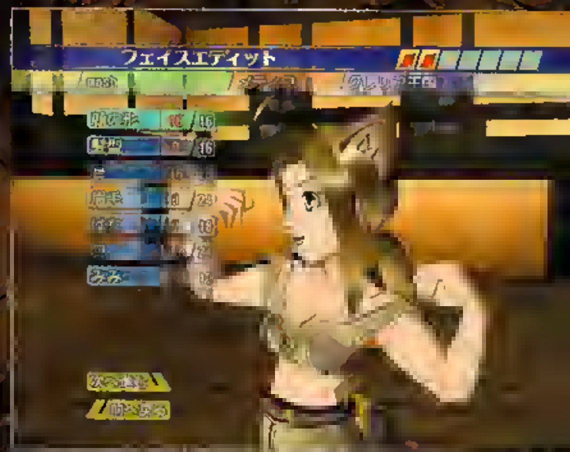


KEYWORD #3 PLAY STYLE

# 長時間プレイを続けられる人だけが楽しい……ということにはならないようにしたいですね



⬅➡「自分用に渋い暗黒騎士を作ってくれ!」とスタッフに頼んでいる日野氏。実際に見られるのはいつ?




⬆ベースとなるキャラクターは、人間、ドワーフ、エルフ、チルト、ウォーグルの5種族(男女あり)から選ぶことになる。

## 寄り道をしながらじっくりと楽しめるゲームシステム

——MMORPGは「長時間プレイが基本」といったイメージがありますが。

日野　オンラインゲーム全般にいえることですよね。私たちは、そういう部分をどうするかが『TFLO』のいちばんのポイントだと考えていて、長時間遊んだ人と毎日少しずつしか遊べない人とが同じ世界で楽しく遊べるように、いくつか特別なシステムを用意しています。

　レベル制ではなくスキル制を採用したのもそのひとつですが、必ずしも連続でプレイし続けられる人だけが楽しいということにはならないようにしたいと思っています。

　もちろん、長時間やり込める人が楽しくないのは大問題なので、"強さ"が際限なく上がり続けるという方向ではなく、たとえばほかの人にはできない容姿になっていくといった要素を盛り込んでいます。"強さ"もキャラクターの大事なステータスですが、それがすべてというわけではない。長時間遊び続けることで能力以外の"個性"を出せるような要素があれば、それも目標のひとつになるのではないかと思います。



⬆戦闘だけが『TFLO』ではない。コック、鍛冶職人、旅人、盗賊など、選んだ職業によって楽しみかたは変わってくる。

——ゲームの世界でも規則正しく生活したほうがいいのですか?

日野　一日に1回は必ず食事を摂らないと肉体的なパラメーターが下がるけれど、ガンガン食べ過ぎると太ってしまうといった、戦い以外でも時間を楽しく過ごせるような要素を『TFLO』は持っています。ただ単にキャラクターを強くする、スキルを上げていくためにプレイするのではなくて、そういう寄り道的な要素を楽しんでほしいですね。

　逆に、「こうしなくてはいけない」ということは何もないですし、ゲームシステム側でも強制はしたくないので、『TFLO』の世界を自由に遊んでもらえればなぁ、と思っています。

## 開発スタッフといっしょに遊べる機会もある?

——『TFLO』の開発スタッフの方や、日野さん自身がゲーム中に登場するようなことはあるのですか?

日野　ありますね。私たちスタッフは、ゲームのなかでGM(※ゲームマスターの略称。一般プレイヤーが健全かつ円滑にプレイできるように働くサポーター役)として参加するつもりですし、ゲーム中にリサーチをすることもありえます。私自身もそうですが、開発スタッフからも「こういうようなキャラクターを専用で作りたい」という希望がかなり出ているので、なんらかのものは作っておきたいですね。やっぱり自分たちで作り続けていったゲームですから、ほんの少しぐらいは目立ってもいいんじゃないかと(笑)。

——やはり、相沢編集長や浜村さんは、あの姿で登場する、と(笑)。

日野　そうですね、ぜひそのまま使ってほしいですね。本人だとすぐわかってしまうので、人が集まったりしてマズイことになるかも(笑)。

——偽者も現れたりとか(笑)。

日野　完全に同じキャラクターというのはかなり難しいですが、パーティー10人全員が浜村さんモドキとかできなくはないですよ。怖いような、見てみたいような……(笑)。メインキャラはきちんとしたものを用意するいっぽうで、セカンドキャラとしてお祭り用のキャラを作る、というのもありでしょうね。「クレリア王国の噴水前で相沢編集長オフをやろう」とか、「浜村さん祭り」とか、楽しみかたはいろいろアリかもですね(笑)。



⬆自分ソックリにキャラクターを作りこめるのも、『TFLO』の魅力のひとつである。

### ゲームの世界でも規則正しい生活が理想!?

食事を取るとHPが回復するだけでなく、筋肉がついたり、胸が大きくなるなど、体型にも影響が現れる。食べすぎは肥満のもとだが、食べないとHPが減って走れなくなる……ということも。要はよく食べて、よく寝て、よく働くなど、バランスが肝心。とくに女性キャラは要注意!?



# 冒険の出発地点となる出身国

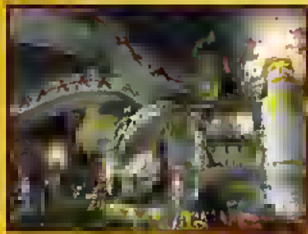
キャラクターを作ると，つぎは出身国を決めるのだが，その候補にあがっているのがここで紹介する4つの街。めざす職業によってはスタート地点に有利な場所，不利な場所もあるので，じっくりと選んで決めるべきだ。

### クレリア



クレリア14世によって統治された平和な王政国家。さまざまな種族や職業でにぎわう街なので，騎士や冒険者をめざすには最適な場所である。

### ベルカンタス



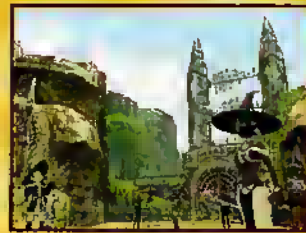
魔法文化が発達した街で，ほうきに乗った魔法使いをよく見かける。魔法使いをめざすなら，この街の魔法アカデミーに入るのがいいだろう。

### ドミナ・ベリー



世界最大の港町で，商売の都としても有名。世界中から多くの商人が訪れるため，ありとあらゆるものが手に入る。商人ならここに決まりだ。

### ゼスカル

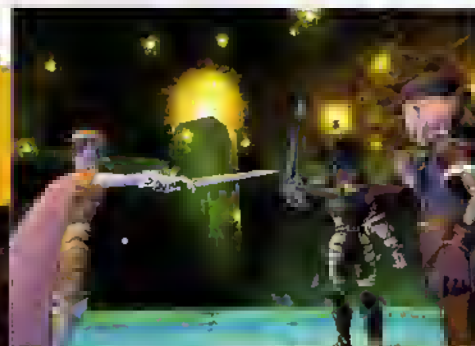


鉱物資源に恵まれた谷間にある街。世界各地にいる武器職人も，最初はこの街で技術を学んだ者が多い。生産系の職業をめざすならおすすめ。

BATA TEST

KEYWORD #4

# ベータテストでは４つの出身国のうちふたつを先行体験できるようにする予定です



➡製品版のまえに，先行してベータテストを行う。ベータ開発時期はまだ発表されていない。

## 現在はベータテストに向けて最終調整中

――いま，いちばん気になるのはベータテストの開始時期ですが……。

日野　テストを行うまえに「ここまでは作らなくてはならない」という部分がありまして，それに向けて追い込みをかけています。製品版では4つの出身国から出発地点を選べるのですが，ベータテストではそのうちふたつの国が選べる予定です。

――どこの国になりそうですか？

日野　グラフィック等のコンテンツ自体は4つとも完成済みで，あとはイベントをどのように入れていくかですね。ふたつの国は確実に入れ込めます。クレリアが一番人気ですが，ベルカンタスも高いですよ。発表まで楽しみにしてくださいね。

――やはり"ほうき"効果？

日野　意外にも，ほうきはほかのゲームではあまりでてこないみたいで，"ほうきに乗る"というシチュエーションは新鮮だったのでしょう。ベルカンタスの人気は，ほうきのおかげと言えるでしょうね。

――ほうきにまたがって乗るというのはインパクトがありましたね。

日野　ほうきは乗れるだけではなくて，生きているほうきを捕まえることができるので，その辺でも熱くなれるのではないかと。店で売っているほうきよりも，やはり野生のほうきのほうが速く飛べるぞ，と。

――野良ほうきを捕まえるのですか？

日野　そうですね。野良ほうきが生息している不思議な森みたいのがあって，ごくまれに野良ほうきが登場します。それをみんなで奪い合うことになります。

――ほうきは高く飛べるのですか？

日野　ユーザーさんからも，いちばん聞かれる部分はそこですね。そのあたりはどのようにするか考えています。ただ単に移動が速いだけで馬の代わりの存在である，といったものではないものにしたいですね。

――最後に『TFLO』を楽しみにしているユーザーの方にメッセージを。



←戦闘システムはどうなる？　詳細を知りたいね。

日野　最近はネットの書き込みとかを見ていると，すごく期待されているタイトルであることは感じています。TGS以降は，実際に遊んでみた方からは「おもしろかった」とか「操作性が悪かった」とか，いいことも悪いことも書き込んでくれて，体験してもらえるとだいぶ違うな，と思いました。そういった生の声から直すべき点を見つけつつ，並行してベータテストの準備も進めています。「待つのは限界！」みたいなところもあると思いますが，『TFLO』とともにXboxをいま以上に普及させるという野望を持ってがんばっていますので，応援をお願いします！



←動物のように扱う部分もあれば，物のようでも扱うこともある"ほうき"。かなり特殊な存在といえる。

## 次号の付録DVDには『TFLO』特別映像を収録!!

動いている「TFLO」を一日も早く見たいファンのために，次号の付録DVDには特別映像を収録予定！ヒゲの御三方と日野氏の4人パーティーによるドタバタ冒険の様子を，ボイスチャット付きプレイで大公開するぞ!!　「TFLO」の魅力を自宅のテレビで疑似体験してみよう！




3人の大興奮プレイをライブ感覚で味わえる!

発売直前！シングルプレイを再チェック!!

# PGR PROJECT GOTHAM RACING 2



**世界のスーパースポーツカーを堪能できる『プロジェクト ゴッサム レーシング2』の発売も間近！今回はその内容の詳細をもう一度チェックだ！**

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | プロジェクト ゴッサム レーシング2 | | |
| 発売元 | マイクロソフト | ジャンル | スタイリッシュ・レーシング |
| 発売日 | 11月20日発売予定 | 価格 | 6800円（税別） |
| 開発 | Bizarre Creations LTD. | 制作者 | |
| ブロック数 | 200ブロック 対象年齢 全年齢 | システム対応 | 5.1ch |
| その他 | システムリンクケーブル対応（8人同時プレイ可能）、Xbox Liveでプレイ時には最大8人同時プレイ可能 | | |

## もりだくさんのシングルプレイ！ 各モード&詳細はこうなっている!!

『プロジェクト ゴッサム レーシング2（以下PGR2）』を知るために、まずはシングルプレイをスタート。これで登場するコースを知り、クルマを知り、そしてゲームに慣れていくことで、将来のオンライン対戦で戦える実力をつけていくといい。

そのシングルプレイで登場するモードは、大きく分けて3つ存在する。メインとなる"Kudosワールドシリーズ"、イベントを個別にトライする"アーケードモード"、そしてサーキットとクルマをとことん攻めていく"タイムアタックモード"だ。

### シングルプレイのメインモード"Kudosワールドシリーズ"

下にあるイベント＆ルールの表にある7つの遊びかたが、ひとつのモードに詰まっているのがこの"Kudosワールドシリーズ"。このモードは全14ステージあり、各ステージには複数のイベントが用意されていて、それをクリアーしていくことでさきのイベントへ進んでいく。

プレイを重ねていくと経験値として"Kudos"が貯まっていくのだが、規定の数値を超えることでクルマの購入時に必要となる"Kudosトークン"をゲットできるようになるのだ。

ゲームを開始すると3台のクルマが用意されているので、この中から任意でクルマを選び、ゲームを進めてKudosトークンを稼ぐことで、さらに速いクルマをゲットしていく。




⬆最初は、いちばん下のイベントだけ選択可能。走れるコースもふたつだけだ。

**イベント&ルール**

| | |
|---|---|
| ストリートレース | ライバルとのレースで規定順位をクリアー |
| パイロンチャレンジ | コース上のパイロンをクリアーし、規定Kudosをクリアー |
| ホットラップ | 1ラップで規定ラップタイムをクリアー |
| タイムラン | 規定周回数の中で規定トータルタイムをクリアー |
| オーバーテイク | 規定タイム内に規定台数のライバルをパス |
| 1 on 1 | ライバル車1台とのタイマンバトルで勝利 |
| スピードカメラ | コース特定地点で規定スピードをクリアー |

### イベントを個別に楽しむなら"アーケードレーシング"

**遊びかたは3つ！**

複数あるイベントの中から、シビアにゲームを楽しむことができる3つのジャンルを独立させ、まとめて遊ぶことができるのが、この"アーケードレーシング"である。

**①ストリートレース**

複数のライバルとバトルを展開して順位を争う"ストリートレース"。難易度別にクリアーの条件が変わるので、その条件をクリアーして全20レースを勝ち抜いていこう！

**②タイムラン**

ライバルは自分！ 難易度別に設定されているクリアータイムを目指し、ひたすらコースを攻めていくのが、この"タイムラン"。ここで用意されているレースも全20レースだ。

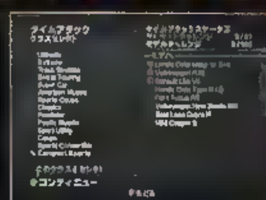
**③パイロンチャレンジ**

コース上に設置されたパイロンのあいだをすり抜け、その成功の数を競う"パイロンチャレンジ"。2秒以内につぎのパイロンを通過し、それを続けて高得点も狙うのだ！

### サーキットとクルマを極めるなら"タイムアタック"

**モードはふたつ！**

決められたコース、決められたクルマというふたつの条件下で、コース上を単独走行でタイムアタックしていく。自分の限界にどこまでもチャレンジできるモードだ。




⬆走る都市を選び、走るコースを選び、クルマを選ぶ！

**①サーキットチャレンジ**

その名のとおり、コースにチャレンジするモード。用意されているコースは全11都市から設定された92コース！ コースによって決められたクラスから使うクルマを選び、そのコースにアタックしていく。

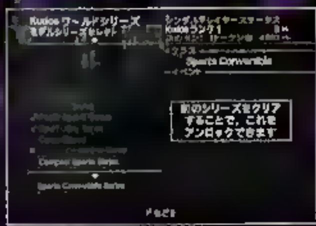
**②モデルチャレンジ**

こちらのモードは、任意にクルマを選んでひたすら走りこむ！ 任意にクルマを選べるのだが、走るコースは選んだクルマで決定する。必ずしも走りやすいコースになるとは限らない。クルマの熟知も攻略に！

# シングルプレイで満喫できる"Kudosワールドシリーズ"をシミュレート

## ①モデルシリーズセレクトは、まずひとつだけ選べる

"Kudosワールドシリーズ"を遊ぶ場合、まずクルマのクラスの名前がついたシリーズ戦を選ぶことから始まる。初期段階ではいちばん下のシリーズのみ参戦可能で、クリアーをすることでその上にあるつぎのシリーズ戦に参戦できるようになる。全14シリーズは長い道のりだが、クリアーするころにはかなりの腕に！



↑最初の段階ではいちばん下のシリーズのみ参戦可能。それより上を選びたくても…。

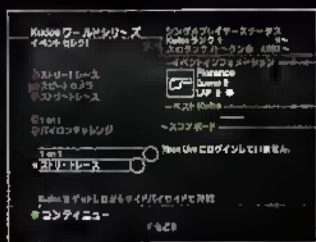
| クラス名 | イベント数 | クラス名 | イベント数 |
|---|---|---|---|
| Compact Sports Series | 7 | Sports Coupe Series | 13 |
| Sports Convertible Series | 8 | American Muscle Series | 14 |
| Coupe Series | 8 | Super Car Series | 14 |
| Sport Utility Series | 8 | Grand Touring Series | 16 |
| Pacific Muscle Series | 10 | Track Specials Series | 17 |
| Roadster Series | 11 | Extreme Series | 17 |
| Classics Series | 11 | Ulitimate Series | 19 |

(クラスセレクト＆イベント数)

## ②最初からプレイできるイベントはふたつ

"Compact Sports Series"を選ぶと、ライバルとのバトルで難易度別に設定されている条件のクリアーが目標となる"ストリートレース"と、タイマンバトルでライバルに勝利することが条件となる"1 on 1"のふたつのイベントが選択可能になっている。まずはこのどちらかを選ぶ。

このふたつをクリアーすると、その上にあるつぎのイベント"パイロンチャレンジ"と、異なるコース、ライバル車で挑む"1 on 1"に参戦することが可能に。イベントの順番は、各シリーズ戦で異なるので、必ずしも自分の得意なイベントがさきにくるとは限らない。クリアーにはあらゆるテクニックを有していないと、さきには簡単に進めないぞ！

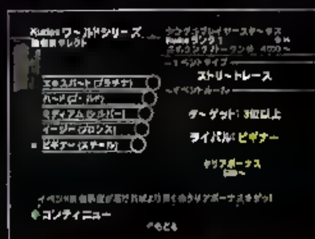


↑最初に選べるイベントはこのふたつ。どちらもライバルとのバトルがルールとなる。

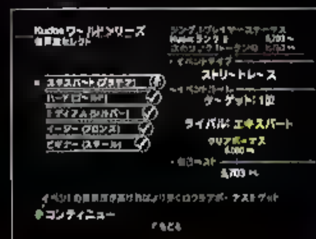
## ④最適なレベルを選んでプレイ！難易度セレクト

この難易度セレクトは、プレイヤーのレベルに応じて任意にレースの展開を選ぶことができるものだ。

腕に自信のある人は難度の高い"ハード"や"エキスパート"を、あまり自信がない人は"ビギナー"から始めるといいだろう。ちなみに"ハード"でもかなり歯ごたえありだぞ！



↑初心者は"ビギナー"を選ぶといい。クリアーの条件をかなり緩和してくれるぞ！



↑"エキスパート"は、かなりクリアー条件が厳しい。まず"ハード"で感触の確認を。

| 難易度 | ターゲット | クリアーボーナス |
|---|---|---|
| ビギナー（スチール） | 3位以上 | 500Kudos |
| イージー（ブロンズ） | 3位以上 | 750Kudos |
| ミディアム（シルバー） | 3位以上 | 1500Kudos |
| ハード（ゴールド） | 2位以上 | 3000Kudos |
| エキスパート（プラチナ） | 1位以上 | 5000Kudos |

(難易度セレクト＆ターゲット＆クリアーボーナス)

## ③シリーズの進行を左右するモデルセレクト

参戦するイベントを決めたら、つぎはクルマ選び。最初の段階では下の写真にある"MINI Cooper S"、"Seat Leon Cupra R"、"Volkswagen New Beatle RSi"の3台のクルマの中から、自分の好きなクルマを選んで参戦することになる。

選べるクルマは経験値によって得られるKudosトークンで買って増やしていけるので、別のモードでトークンを増やしてから参戦して、選択肢を増やしてもいいだろう。



MINI Cooper S



Seat Leon Cupra R



VW New Beatle RSi

### ●オススメのクルマは？

ほかのモードでまったく経験値を稼がない状態でスタートする場合は、上の3台から選んでシリーズに参戦することになる。では、この3台の中からどれを選ぶと有利にレースを進められるのか？　クルマのスペック表から、また実際に走った感触から判断して、バランスのいい"Seat Leon Cupra R"がオススメ！



↑日本人にはあまりなじみのないクルマだが、これが序盤ではかなり使いやすい。確実にコントロールできる点がポイントだ！

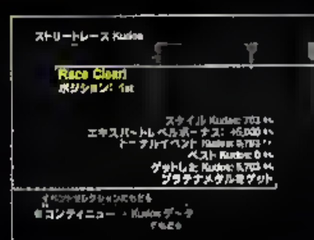
## ⑤いざ、レースへ!!

シリーズ戦、イベント、クルマ、と選択したら、いよいよレースがスタート！　序盤はライバルと対戦する形のレースとなるので、自分自身のミス以外に、ライバルとの接触などに注意して走ることになる。それがじつに難しい！

接触に巻き込まれないようにするには、ライバルとの間隔をしっかり取るようにするといいだろう。あとはレースの基本、アウトインアウトで走り、ライバルを抜いていこう！



←スタートはアクセル全開で。後方からの追い上げに！



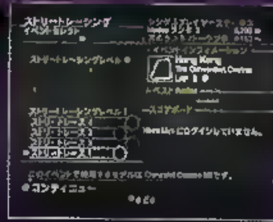

↑無事にイベントをクリアーすると、クリアーボーナスが。確実に一歩ずつ前へ！

# 各イベントレースをとことんまでやりこめる！"アーケードレーシング"

## イベント：ストリートレース

コースをひとつ選び、難易度を決める。コースごとに決められたクルマで、その難易度ごとに決められた順位以上でクリアーすることが目標。各イベントは4レースあり、それをクリアーするとワンランク上のイベントへ進める。レベルは5つあるので、計20レースがプレイ可能。

各コースの抜きどころをチェック、早い段階で順位を上げるのがコツだ。



←初期段階では、いちばん下のレベルのみ参戦が可能



←コースの攻略は当然だが、ライバルとの駆け引きも重要！

## イベント：タイムラン

コースをひとつ選び、そのコースで決められたクルマで、任意で選んだ難易度の規定タイム内に規定の周回を走りきるというのが目標。

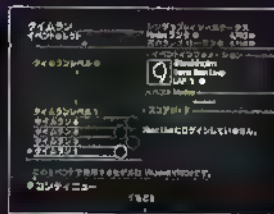
ここでは、コース上は自分のクルマだけになるので、ライバルとのいざこざを気にすることなく走れる。

ここも初期段階ではいちばん下のレベルのみ参戦が可能で、その中の4つのレースをクリアーすることで、ひとつ上のレベルのレースに参戦することができるようになっていく。

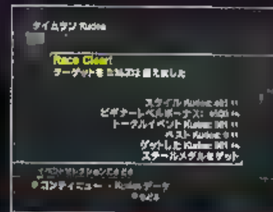
いかにクリアーなラップを規定周回続けられるかがポイント。とくに難度が高くなるとその厳しさは天井知らずに。覚悟してかかるように！



↑ここでのスタートは、すでに加速している状態からの"AUTO START"となる！



←クルマから選ぶようにするのも、楽に進むコツに！



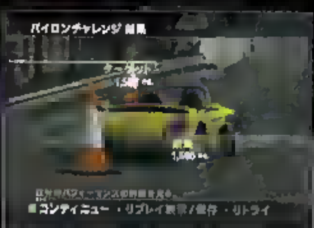
←見事クリアー。ゲットしたのは"プラチナ"メダル！

| ストリートレース・タイムラン1 | | |
|---|---|---|
| 難易度 | ターゲットタイム | クリアーボーナス |
| ビギナー（スチール） | 2:45.000 | 500Kudos |
| イージー（ブロンズ） | 2:25.000 | 750Kudos |
| ミディアム（シルバー） | 2:12.000 | 1500Kudos |
| ハード（ゴールド） | 2:01.000 | 3000Kudos |
| エキスパート（プラチナ） | 1:56.800 | 5000Kudos |

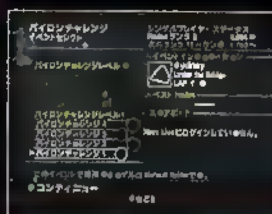
## イベント：パイロンチャレンジ

3つめのモードは、コース上に設置されたパイロンのあいだを、接触せずに制限時間内に通過、もしくは規定のアクションをつないで加算される"コンボ"を獲得し、任意に選んだ難易度のクリアー条件のKudos数をクリアーすることが目標となる。難度が高くなると、その"コンボ"をいかにつないでいくかがカギに。

難しいのは、コースだけでなく、左右に振って設置されるパイロンの配置も覚えないといけないこと。その配置によっては直線なのにまっすぐ走らせてくれないので、よそ見をすると即コンボが途切れることに。もうほとんどジムカーナ感覚だ！



↑狭いパイロンのあいだをすり抜けて"コンボ"を続け……ゴール！ なんとかクリアー。



←上記モードと同様、全20レースとなっている。



←パイロン通過以外のアクションでも加算可能だ！

| ストリートレース・パイロンチャレンジ1 | | |
|---|---|---|
| 難易度 | ターゲットKudos | クリアーボーナス |
| ビギナー（スチール） | 375Kudos | 500Kudos |
| イージー（ブロンズ） | 525Kudos | 750Kudos |
| ミディアム（シルバー） | 750Kudos | 1500Kudos |
| ハード（ゴールド） | 1205Kudos | 3000Kudos |
| エキスパート（プラチナ） | 1500Kudos | 5000Kudos |

## 開発者激白！『PGR2』はここがスゴイ!!



BIZARRE CREATIONS サウンドプロデューサー ニック・ウィズウエル氏



マイクロソフト プロダクト ディベロップメント リミテッド プログラムマネージャ 具島 快氏

**発売までカウントダウン状態となった『PGR2』。そこで本誌編集部は、再びサウンド中心の開発担当・ニック氏と、日本での開発担当・具島氏を直撃。その完成度に迫った！**

### Xbox Liveの気になる完成度は?

——『PGR2』では通信対戦ができますが、気になるタイムラグは？

**ニック**　『PGR2』には、プレイヤーの動きや、数フレームさきの予測をかなり高度に行うシステムを組み込んでいるので、そこはご安心を。

**具島**　『PGR2』はドリフトがメインのゲームなので、ドリフトの際、タイヤから出る白い煙を大事に扱っています。8台で一斉にドリフトしても、きれいにラグなしで動いています。

### 登場マシンの種類と『2』への進化は?

——発表された車種を見ると、日本車が意外と多いですね。

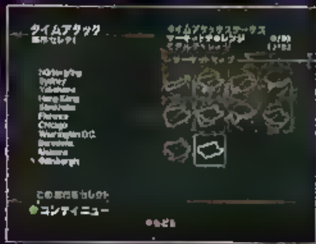
**ニック**　まずイギリス、アメリカ、日本で登場希望車種アンケートを採ってリストを作り、そこからピックアップしました。日米欧のクルマが

# ひたすらコースに、クルマにチャレンジ！"タイムアタック"

## イベント：サーキットチャレンジ

### ①まずはチャレンジする都市選びから

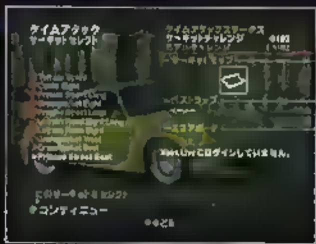
"サーキットチャレンジ"は、まず走る都市選びから始まる。選べる都市の数は世界各地から選ばれた全11都市。そこに用意されているサーキットの数はなんと92にもなる！　日本の"Yokohama"もあるぞ！



↑11都市のいちばん上には、ニュルブルクリンクサーキットが…

### ②都市を選んだら、つぎはサーキットセレクト

都市を選んだら、つぎは参戦するサーキットを選ぶ。初期段階では右にある表のコース数だけ選べる。"Yokohama"は特例？で2コースが選べるようになっているが、気になるニュルのコースはまだ選択不可能！



↑初期段階ではまだ1コースのみ。クリアーして増やそう！

**初期段階で選べる都市セレクト&コース**

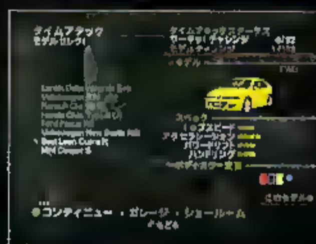
| 都市 | コース数 | コース名 |
|---|---|---|
| Edinburgh | 1 | Prince Street East |
| Moscow | 1 | KGB Corner |
| Barcelona | 1 | Passing de Colom |
| Washington D.C. | 1 | Capital Thrill |
| Chicago | 1 | The Miracle Mile |
| Florence | 1 | Duomo 1 |
| Stockholm | 1 | Speed Freak |
| Hong Kong | 1 | Wan Chai Run |
| Yokohama | 2 | Yokohama Bay Tour<br>Honcho dori |
| Sydney | 1 | Dawes Point Loop |
| Nürburgring | — | — |

### ③コースを選んだらクルマを選びレーススタート

コースのつぎはクルマを選ぼう。初期段階では、"Kudosワールドシリーズ"と同じ3台のクルマから選んでタイムアタックをすることになる。

ちなみにここで走りこんでも経験値は貯まらないので、"Kudosワールドシリーズ"が"アーケードレーシング"で経験値を貯めること。"Kudosトークン"を稼いでクルマをゲットしていけば、ここで選べるクルマも増やすことができるので、そっちをさきにプレイしていくといいだろう。

クリアーの条件はないので、納得いくまで走りこむことが可能だぞ！



↑クルマを増やせば、いろいろなクルマでタイムアタックが可能に！

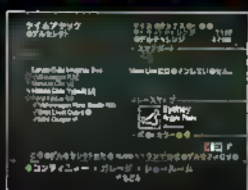


↑納得いくまで走れる！　気がついたら夜が明けていることも？

## イベント：モデルチャレンジ

もうひとつのチャレンジは、クルマを選ぶと自動的に走るコースが決まる、この"モデルチャレンジ"だ。選んだクルマで、いかに規定のコースを速く走れるかが勝負となる。

さらにXbox Liveに接続していれば、その時点での世界最速のゴーストとの対決も可能となるぞ！



↑まずはクルマを選び、クルマごとに決められたコースを攻める！

**モデルチャレンジの流れ**

| | |
|---|---|
| クラスセレクト | サーキットチャレンジと同じく14クラスからセレクト |
| ▼ | |
| モデルセレクト | サーキットチャレンジと同じく各クラスからセレクト |
| ▼ | |
| トランスミッション | AutoもしくはManualをセレクト |
| ▼ | |
| レース | モデルで決まっているコースを走行 |

バランスよく入っています。

**呉島**　日本だけでなく、アメリカからもこの日本車を出してくれということで、ダットサン、240Zが入ることになりました。

——どういう方向性でクルマを進化させたのですか？

**ニック**　まずひとつはモデリングです。前作より細かな部分までリアルさを追求して作りました。ふたつ目がダメージの加わりかたです。細かなパーツひとつひとつを作り上げているので、より壊れかたが激しくなっているはずです。3つ目がクルマに映る影や反射の表現ですね。

**呉島**　挙動に関しては、まずはメーカーから詳細なデータをもらい、そのとおりに作り上げますが、パッドでは現実と同じように運転はできない。また、たとえばスタート時にお尻を振りまくって加速する印象のクルマもあるが、それがデータどおりだとまっすぐ走ってしまう場合も。もちろんリアルさという面ではまっすぐ走ったほうがいいかもしれないが、ふつうの人が思う、そのクルマの印象を大切にしたかったので、そこはブレンドして作っています。

### 『PGR2』の難易度は？『PGR2』の楽しみは？

——前作は難度がかなり高かったですが、今作は？

**呉島**　簡単になっています。前作はドリフト中のコントロール幅が少し狭かったが、今作はドリフト中の車体コントロールを重視しているので、壁にぶつかるなどの減点は少なくなりました。コーナーを回った奥にエスケープゾーンを設けたので、コントロールできるコース幅が広がりました。コンボシステムの導入で、よりKudosも貯まりやすいはず。

**ニック**　Kudosの獲得法も増えたので、ドリフトが苦手だという人でも楽しめるものになりました。

——同時期に多くのレースゲームが発売されますが、ライバルは？

**ニック**　もちろん『グランツーリスモ4』だね。でもゲームとしての方向性が違うから。『PGR2』はひとりでも、Xbox Liveでみんなとも簡単に楽しめるゲームだから、肩の力を抜いて楽しんでほしいよ。

**呉島**　"It's good to play together"で楽しんでほしいですね（笑）。

# 魔牙霊
-magatama- ™

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | マガタマ | | |
| 発売元 | マイクロソフト | ジャンル | 3Dアクション |
| 発売日 | 11月20日発売予定 | 価格 | 6800円(税別) 初回生産分は5800円(税別) |
| 開発 | マイクロソフト | 制作者 | プロデューサー 川井博司 |
| ブロック数 | 3ブロック以上 | 対象年齢 15歳以上 | システム対応 5.1ch |
| その他 | | | |

## いよいよ発売直前！さらに明らかになった新情報をあますところなくお届け!!

発売まで約3週間と迫った『魔牙霊』。今回は古代神・オロチの秘められた力を[illegible]説。さらに序盤から中盤にかけてのサブシナリオとメインシナリオを一挙公開[illegible]。

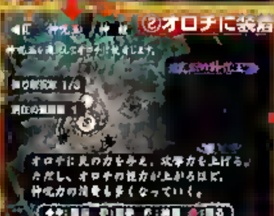
## 太古の力・オロチの隠された秘密とは？

古代の神に脅威とみなされ、封印されるほどの力を持つオロチ。序盤は、封印が解けて間もないため、その力は微々たるものだが、さまざまな方法で力を引き出すことで、強力な力を持つ相棒に成長していく。ゲームでは、オロチの力を活用しないと突破が困難な局面も多い。そこで、ここではどんな方法でオロチの力を開花させていくのか紹介していこう。

### 神呪玉 オロチの攻撃をパワーアップさせる

神呪玉は最大で8つまで装着可能。どの神呪玉を装着するかがカ[illegible]ギになってくるので、組み合わせが重要。


①神呪玉を入手



②オロチに装着


③つぎのステージで使用可能に

物語を進めていくと、神呪玉（しんじゅぎょく）と呼ばれるアイテムが手に入る。この神呪玉はオロチに装着することができ、装着すると攻撃力が増したり、攻撃範囲が広くなったりと、オロチの能力をアップさせることができる。

### 着眼点 シナトの攻撃も強化できる

神呪玉でパワーアップするのは、オロチだけでない。種類によっては装着することで、下のようにシナトの能力をアップさせられるモノもあるぞ。

**連続技も増える**

➡最初は3段だが、最大で6段まで連続攻撃が可能に。



### オロチとの協力技 速浪斬り




⬆➡オロチの力を利用した、破壊力抜群の技。なお、操作を練習できるモードがあるので、初心者も安心だ。

### 神殺師・シナトとオロチ

シナトは、異界から現れた異形の者を退治することが役目であるイズモで修行を積んだ若者。オロチは、太古の時代にイズモの地に封印された生物で、モンカンを倒すために召還される。

## 大蛇の目 龍撃で同時に攻撃できる敵の数が増える



まとめて複数の敵にダメージ!!



↑➡序盤はそれほど同時に大量の敵が出現しないので、着眼印が複数つかなくてもさばききれる。だが、後半になると10体近く敵を同時に相手しなくてはいけなくなる。そのため、着眼印を複数つけられる＝オロチで大量の敵を攻撃できる状態になっていないと、苦戦は必至だ。

オロチに敵を攻撃させるには、敵を規定の回数以上斬りつけて、着眼印というマークをつけないといけない。ゲーム開始時には、この着眼印は敵1体にしかつけられず、1体の敵にしか攻撃することできない。だが、大蛇の目というアイテムをオロチに装着すれば、装着した数だけ着眼印をつけられるようになり、同時に複数の敵をオロチで攻撃可能に!!

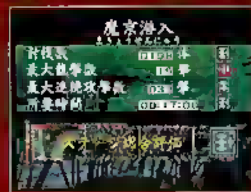


着眼印

↑右上のマークが着眼印。敵をシ[illegible]り、これをつけないと[illegible]ロチで攻撃[illegible]さ[illegible]。

### 着眼点 評価に関係ある？

ステージクリアー時の評価の中には、最大龍撃数という評価項目がある。これは一度にどれだけの数の敵にオロチで攻撃をしたかというもの。これで高評価を狙うには、やはりたくさんの大蛇の目が必要なのか？




↑評価でいい成績を記録すれば、神呪玉がもらえたりする？

### 着眼点 四神とは？

古の時代から生き続けている神で、霊山の奥深くにそれぞれ封印されている。四神ということで、下で紹介している以外に2体の神が存在するようだが、詳細は不明。



麒麟

混豪（こんごう）山の山頂で遭遇する四神。全身が緑の気に包まれているのが特徴で、突風や体当たりといった攻撃で襲ってくる。



仙亀

羽黒山にいる亀のような四神。巨体に似合わず、す速い動きで攻撃してくる。

## 四神 倒した力を吸収することでオロチが成長

ゲーム中、4つの霊山を訪れることになるのだが、そこには四神と呼ばれる神が封印されており、その四神を倒すことでオロチは四神の力を吸収し、本来の力を取り戻していくことになる。オロチは四神の力を吸収すると、下にまとめたように形態が少しずつ変わるだけでなく、攻撃力などの能力もアップするのだ。ゲームでは、基本的にこの四神を倒して進むことになる。四神の封印を解くには、まず鏡が必要なので、鏡を入手→封印を解いて四神を倒すという流れをくり返していくことになるぞ。





⬅⬇神というだけに[illegible]その力は絶大。倒すのは困難を極めるが、倒せばオロチの能力が[illegible]アップ[illegible]。

### オロチの変化

初期形態



第1形態



第2形態



さらなるオロチの形態変化も？

## シナトの能力を上げるアイテムも存在する!

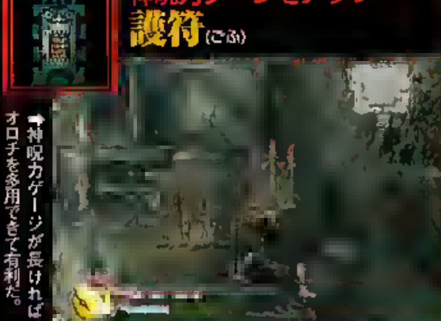
オロチだけでなく、主人公であるシナトの能力を上昇させるアイテムも存在する。それがシナトの体力とオロチを使う際に必要になってくる神呪力（しんじゅりょく）ゲージの最大値をアップさせる、金の反魂香と護符。体力や神呪力ゲージがあればあるほど、当然戦いがラクになってくるので、これらのアイテムはぜひ手に入れておきたいところだ。

### 体力ゲージがアップ 金の反魂香（きんのはんごんこう）



➡体力がゼロになるとゲームオーバーなので、かなり重要。

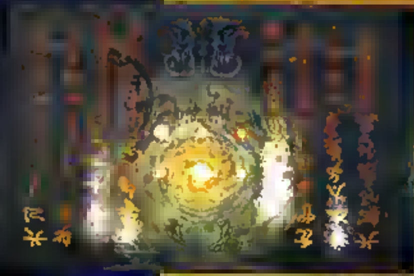
### 神呪力ゲージをアップ 護符（ごふ）



➡神呪力ゲージが長ければオロチを多用できて有利だ。

# シナトの旅もより白熱!! サブシナリオとともにストーリーを紹介!





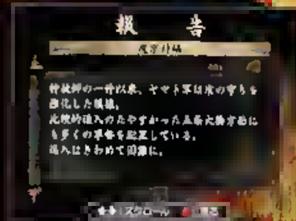
←四神の封印をつぎつぎと解いていくシナトにまた新たな敵が……。

## オロチの力を取り戻すべく霊山をめぐるシナトを待ち受けるものは?

前回はメインシナリオを3つ紹介したが、今回メインシナリオとは別にサブシナリオがあることが明らかになった。そこでまずは、判明したサブシナリオを3つ紹介していく。メインシナリオとは、少しおもむきの違うステージの数々に注目してほしい。さらに、メインシナリオも前回の続きから公開していく。新たな登場人物などもいるので、こちらも見逃さないように!

### 情報を確認して進め!

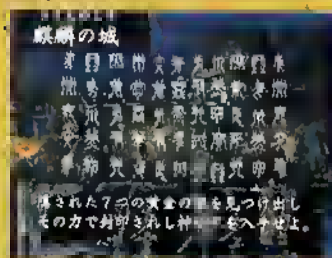
ステージをクリアーするごとに、女忍者のクレハが集めた情報を報告という形で確認できる。羽黒山に鏡がある、不死山に神呪玉があるなど、つぎに向かうべき場所に関する情報もこの報告でキャッチできるので、ゲームでは報告を確認し、つぎの目的地へ向かうという流れになりそうだ。




↑報告を確認しておけば、より一層物語を楽しめること請合い!

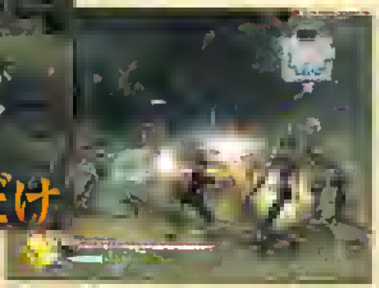
## 神呪玉を手に入れろ! サブシナリオ3つを紹介

サブシナリオは基本的に物語とは直接的な関係がなく、クリアーを目指すだけであれば、無理にチャレンジする必要はない。だが、サブシナリオをクリアーすることで神呪玉や護符といったアイテムを入手できる。ボスによっては特定のサブシナリオで手に入る神呪玉がないと撃破が困難なことも……。どれも難易度はかなり高そうだが、通らなくてはならない道になるだろう。




←特定の期間内にしか挑戦できないのもサブシナリオの特徴だ。





←↓敵が矢継ぎ早に現れる。敵をバッサバッサと斬れ、爽快感は抜群。

煩悩の数だけ敵を討て!!

### 黒の封印扉
### 108体敵を倒す

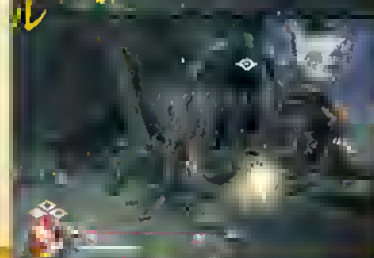
羽黒山に出現した、108体の異形の者を倒すというサブシナリオ。最初は一撃で倒せる敵ばかりだが、徐々に出現する敵の種類が変化し、強い敵が現れるようになる。体力回復アイテムの数も限られているので、いかにダメージを食らわないで戦えるかがポイントとなってきそうだ。難易度は相当高め?

### 青の封印扉
### 青い敵をすべて倒す

このサブシナリオの目的は、5体の青色をした異形の者を倒すというもの。ステージ内を探索して青色の敵を見つけだし、戦うことになるのだが、もちろんほかにも敵は出現する。特定の敵だけを攻撃する高度なテクニックが要求されるぞ。



沼地での青の異形とのバトル



←青色の敵を発見したら、その一体を集中して攻撃!!

### 麒麟の城
### 黄金像を探せ

城内を探索して、そこに隠された7つの黄金像を見つけだせばクリアー。襲い掛かってくる敵を一切無視していいのでかなり簡単のように思えるが、黄金像はどれも見つけづらい場所にある。なかにはオロチの力を使わないと手に入れられないものも……。7つの黄金像をすべて見つけられるか!?



→城内には兵士がおり、黄金像を守るべく死に物狂いで襲ってくるぞ。



←光り輝く像が黄金像。これを7つ見つけだせ。

7つ 黄金像は
城内の




←第二の四神である仙亀。麒麟に負けず劣らず強そうだ。

# 序盤から中盤の3ステージを一挙公開!

前回はステージ3、混沌山での麒麟との戦いまでをお届けしたが、今回はその先。麒麟を撃破し、つぎの目的地である戸隠山でのステージから紹介していこう。物語も序盤から中盤にさしかかり、四神とのバトルはもちろん、復讐に燃えるクスノキや新たな敵である獅獣神の登場など、ますますヒートアップ。目が離せないぞ。

## ステージ4 杜の封印

### 封印のカギ・鏡を手に入れろ

混沌山で見事第一の四神・麒麟を倒したシナトは、つぎの四神の封印を解くための鏡が戸隠山にあるとの情報を入手。さらに、オロチの力を取り戻すため、さっそくクレハとともに現地へおもむくが、そこにも異形の者の姿が……。

崖に囲まれた沼地と、樹齢何百年と思われる桜のある樹海のふたつのエリアに大きく分かれる戸隠山。立体的な構造が特徴なステージとなっているぞ。

**竹林を斬り進め!**



↑沼地はいたるところに水溜りがある。水の中では足を取られて、動きが鈍くなるため危険! 素早く陸地に上がれ。





←⬇巨大な木や滝など、手つかずの自然が残っている。思わず見とれてしまいそうなほど、美しい景色だが、まわりにはた[illegible]んなヒマはないぞ。

**高速で回転しながら襲ってきた!**



←羽黒山の山頂で待ち構えるは仙亀。長い尻尾と、硬い甲羅を活用した体当たりで攻撃を仕掛けてくる!



➡長い槍で空中から襲ってくる天狗など、強敵ぞろいだ。

## ステージ5 地の守り神

### 地をゆるがす仙亀とのバトル



↑雷を放ちながら突進してくる異形・雷獣。稲光をかわしつつ、剣を振りおろせ!

戸隠山で手に入れた鏡で解くことのできる封印は、以前に訪れたことのある羽黒山だった。一度来た場所だけに、やや気を許していたシナト。だが、そこにはこれまで遭遇したことのない新たな異形が闊歩していた。四神のいる山の頂上までたどり着けるのか?

マップ自体はステージ2で来たときと変わりはないが、仕掛けや敵は異なるため、まったく違うステージと考えたほうがいいぞ。

**獅獣神**



古の時代から生き続けている半獣半人の神。オロチが力を取り戻すことを恐れており、シナトの行く手を阻む。

## ステージ6 幕府進攻

### アシカガ軍に加勢せよ

**古の時代より生きる魔物との勝負!!**





➡奪われた鏡を取り返すべく、シナトを追ってきたクスノキとの戦闘も!!

モンカンが姿を消したとの情報を受け、将軍アシカガの軍勢が京を攻めることに。その加勢を頼まれたシナトは都へ向かうのだが、五条大橋の橋の上には下半身が獅子、上半身が人という謎の異形が待ちかまえていた。





←ハヤブサの行く手には、攻撃ヘリや戦車といった兵器も登場する！　近代兵器に忍者の技は通用するのか!?

# 抗う者たちが姿を現す……

X03、東京ゲームショウでの公開から1ヵ月。新たなる敵、ステージが加わり、ゲームの完成度も上がってきたようだ。今月も発売まえの最新情報を発信しよう！

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ニンジャ ガイデン | | |
| 発売元 | テクモ | ジャンル | アクション |
| 発売日 | 今冬発売予定（北米2003年冬） | 価格 | 未定 |
| 開発 | Team NINJA | 制作者 | プロデューサー：板垣伴信 |
| ブロック型 | 未定 | 対象年齢 | 未定 |
| システム対応 | 5.1ch / [illegible] / HDTV | | |
| その他 | | | |

## ハヤブサの前に数々の敵が立ちふさがる！

フランスでのX03、東京ゲームショウでのお披露目を終えて早1カ月、ますます期待の高まってきた『NINJA GAIDEN』だが、プロデューサーの板垣氏によれば、まだまだ開発途中とのこと。少しでも早くプレイしたいものだが、詰め込む要素はタップリと残っているようで、遊べるには時間がかかるようだ。

そんな中、今月も新しい画像が大量に届いたぞ。存在は確認していたが、なかなか姿を見せなかった人型の敵が登場だ。どういった攻撃を仕掛けてくるのか紹介していこう。

# NINJA GAIDEN



←侵入者ハヤブサを捕らえようと、特殊警察が取り囲む！　人だろうが容赦なく斬る！

↓じりじりと間合いを詰めてくる下忍たち。下忍と言えど相手も忍者だ。油断はできないぞ。





➡忍者屋敷の一室で、ハヤブサはひとりたたずむ。これから起きる波乱の予感を感じているのだろうか。

# 新たなる武器、技、登場人物がじょじょに明らかに！

開発が進む度に公開される画面写真を隅々まで見てみると、いくつか気になる画像が確認できた。まずは最新画像の中から、気になるものをピックアップして紹介しよう。ハヤブサのアクション、ゲーム展開など垣間見えるはずだ。今回とくに注目してもらいたいのがショップの画像。このゲームではショップで買い物や武器のパワーアップなどができることが判明した。どういった武器が手に入り、どうパワーアップするか気になるところだ。



←ハヤブサの周囲に火炎を発生させる、攻防一体の火遁の術！ 忍術にも新しい技が追加されているようだぞ。

## 続々登場！ 魅せる忍の技

いままでにも数多くのアクションの存在が確認されたハヤブサだが、まだまだアクションは用意されているようだ。今回注目してもらいたいのが、ガードモーションである。敵の攻撃をブロックできるようなので、ゲーム的に重要なシステムになってきそうだ。攻撃面では蹴りをくり出すモーションや、タメ斬りといった攻撃が確認できる。状況による使い分けも必要だろう。



←攻撃を正面からガードするハヤブサ。地味な行動だが、使いこなす必要がありそうだ。

↓重装歩兵の銃弾も、ハヤブサならガードで[illegible]が可能！ さすが最強の忍者である。



↓龍剣からの連撃で、蹴りを放つことも可能。す速い攻撃で活路を開け！





→ハヤブサの蹴りの威力は、『DOA』シリーズで証明済み。雑兵など軽く蹴散らせるだろう。



←攻撃を溜めた状態からダッシュ斬りをくり出すハヤブサ。強力な一撃を与えたいときに使っていく攻撃だ。

## 新たな武器を入手！ ヴィゴーリアン・フレイル

多種多様な武器を使いこなすことが確認されてきたが、今回も新たな武器の使用を確認できた。新しい武器は〝ヴィゴーリアン・フレイル〟。2本の鎌をヌンチャクのようにつなげた、危険極まりない武器だ。おそらくヌンチャクのように使用するのだろうが、ハヤブサしかできない芸当だろう。



↑いわゆる鎌ヌンチャクである〝ヴィゴーリアン・フレイル〟。一歩間違えば自滅しかねない武器なのだが……。



←先月で紹介した大刀の名が〝ダビラヒロ〟だと判明した。鋭い切れ味だ。

## 謎多き『NINJA GAIDEN』の世界

ハヤブサのアクションや武器以外にも、ストーリーに関わってくる人物などの画像も公開された。ハヤブサの前に立ちはだかるのは、叔父であるムライ。もともとはハヤブサと同じ一族の忍者であったが、思うところあって一族を離れ、超党派忍者集団〝影一門〟を興す。ヌンチャクを自在に操る強力な忍者なのだ。彼がストーリーにどう関わってくるか非常に楽しみなところだ。



→ハヤブサの、龍の一族、を離れ、みずからの忍者集団を興したムライ。ハヤブサの前に現れたということは、やはり敵なのか……？



↑武器道具屋の店主ムラマサ。武器の調達はここで？



←正体はまったく不明の黒史大兄。まだまだ多くの謎が隠されているようだ。



⬆タイロンでは特殊警察がハヤブサを待ち受ける！ 組織の力はあなどれないぞ。

# 忍者、武者、そして歩兵まで……。行く手を阻む者たちの正体は？

ハヤブサの里を襲撃した、正体不明の集団"ヴィゴル帝国"。彼らがハヤブサの敵となるようなのだが、前号までの紹介では、魔物タイプの敵しか画面上には現れていなかった。だがここに来てついに、E3や『DOAX』のデモに登場した忍者や兵士といった敵役が公開された。

ハヤブサに対して完全な殺意を持って襲いかかる、人型の敵。どのような攻撃をくり出してくるのだろうか？

## 下忍 忍者屋敷

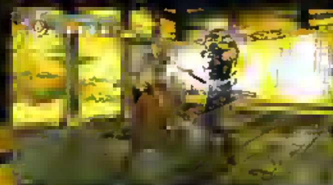


⬅下忍たちはつねに複数で襲いかかる訓練を受けているようだ。背後から隙をうかがっている下忍を見逃すな！

リュウ・ハヤブサの叔父であるムライの造り上げた忍者集団"影一門"。その本拠地である忍者屋敷では、幾人もの下忍たちがハヤブサを待ち受けていた。実力至上主義である"影一門"の忍者たちは、精鋭揃い。たとえ下忍と言えども、油断してはならない相手だ。全力で立ち向かえ！



➡後ろからの攻撃も警戒しつつ、ヌンチャクで応戦するしかないのか。



⬆一騎討ちになってしまえば、恐れることはない。強力なヌンチャクで葬り去ってしまえ！



⬅龍剣での斬り上げが下忍を切り裂く！ 情け無用の忍社会。邪魔すれば容赦なく斬る！

## 武者 隼の里

隼の里へ戻ってみると、里はドーグ重鬼郷に襲撃されていた。里を荒らしているのは、鎧武者たち。ハヤブサを見つけると取り囲み、一斉に襲いかかってくる！ 硬い鎧と強烈な斬撃は、非常に厄介な存在だ。効果的な技を的確にくり出すしかない！



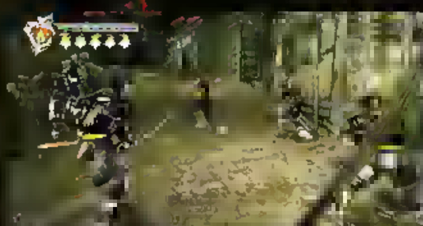
⬆包囲網の一角から確実に切り崩し、スペースを作ることが常套手段だ。





⬆硬い鎧に対しては、打撃系のヌンチャクが有利！ などあるのか？

⬅鎧武者に対して、ハヤブサの連携蹴りがヒット！ 活路を切り開くためにす速い攻撃が重要になる！



⬅ハヤブサを取り囲み、ジリジリと間合いを詰める武者たち。勝負は一瞬で決まる！

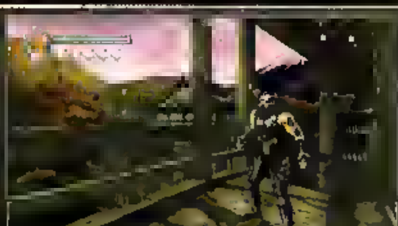
## ハヤブサの戦場

『NINJA GAIDEN』のステージは、美しく描き込まれたものばかり。とくに帝都タイロンの描き込みは、厳戒態勢の敷かれた物静かな街並を見事に表現していると言えよう。世界観を作るのに重要な背景にも、十分に目を配って見てほしい。

### 忍者屋敷

叔父ムライの造り上げた忍者集団"影一門"の本拠地。内部は複雑な構造になっており、さまざまな仕掛けも用意されている。





⬆急峻な山岳の地形にへばりつくように建てられた忍者屋敷。侵入者を欺くような仕掛けが設置されている。

### 隼の里

その名のとおり、ハヤブサが住む故郷の隠里。平穏な里であったがドーク重鬼郷の襲撃によって壊滅してしまう。



⬅隼の里に侵入してきた、武者の一団！ 里を守るのだ！

# MSAT 帝都タイロン

帝都タイロンに侵入したハヤブサを追いつめるのは、警察組織に所属する特殊機動隊"MSAT (Mechanized Special Attack Team)"。超法規的な任務に慣らされた手荒な組織だ。電撃警棒をはじめ、スタングレネードなどを使いこなす厄介な相手だぞ。



⬆対魔神用のウォーハンマーで、MSAT隊員を叩きつける！ この攻撃に耐えれるのか？

⬇チームを組み、囲むように攻撃を仕掛けてくるMSAT。訓練された組織であることは明白だ。





⬅ひとりを斬りつける隙に、ほかの敵が攻撃を仕掛けてくるチーム戦術だ。



⬅手にしているのは、スタングレネード。遠距離から攻撃してくるぞ。

⬅接近戦を挑まれたら、ヌンチャクで応戦。一気に片づけるチャンスだ！



# 重装歩兵 軍供給基地



⬅供給基地内には重装歩兵だけではなく、哨戒用浮遊砲台まで設置されている…

ヴィゴル帝国の軍供給基地では、帝国軍の重装歩兵がハヤブサ鎮圧に乗り出してくる。強力な重火器を手にした歩兵は接近するのも至難の業。統制のとれた軍隊だけでなく、さらには戦車や攻撃ヘリまで出撃してくる。ハヤブサは打ち勝つことができるのか？

## 戦車

歩兵とともに現れたのは、圧倒的な装甲と破壊力を持つ戦車だ！ これらの軍用兵器を倒すには、特殊な武器が必要になるらしいのだが…





## 攻撃ヘリ



行く手を阻む、軍事用の攻撃ヘリコプター！ 最新の軍用兵器に、生身の忍者はどう戦うのか!?

## 帝都タイロン

ヴィゴル帝国の帝都となるタイロン。石畳で構成された街並と厳戒態勢の静けさで、冷たい雰囲気を造り上げていた。



⬆帝都の一部、ドオーク市街にある僧院の前。生活感の感じられない街並が、一層不気味に感じる場所だ。





## 軍供給基地

武器や弾薬を運び入れる帝国の補給路。輸送には、蒸気機関車を使用しているようだ。



⬅近代兵器と蒸気機関車の組み合わせが、ヴィゴル帝国らしさなのかも。



←ハヤブサに襲いかかる、新たなる魔神たち。人智を越えた魔神に、どう立ち向かう!?

# 戦いはついに人外のものたちと！ 魔都に住まう人ならざる者たち

ヴィゴル帝国の闇の部分には、恐ろしい人外の魔物たちが住んでいる。これまでも多くの魔物、魔神を紹介してきたが、どうやらこの地にはほかにも多くの人ならざる者たちが存在しているようだ。

彼らはどこから来て、なぜヴィゴル帝国に住まうのか？　その真相はいまだ闇の中。これから明かされていくだろう。

## 魔神 パズ・ズー



➡ハヤブサを前に咆哮を放って威嚇する、パズ・ズー。巨大な爪が危険極まりない。

### すべてを切り裂く爪　獲物を待ち受ける

地下神殿に住まう巨大な魔神、パズ・ズー。異様に肥大化した爪を武器に、侵入者ハヤブサに襲いかかる。ハヤブサは弓で立ち向かっているが、はたして通用するのか……。魔神用に作られたウォーハンマーで戦いを挑むしかない！

## サンダーボルトワーム

狭い地下水路で巨体をくねらせているのは、サンダーボルトワーム。その名のとおり、体から強力な電気を放電する。水浸しの水路で放電を使われたら、逃げ場はないに等しい。

### 侵入者を許さない 地下水路の番人



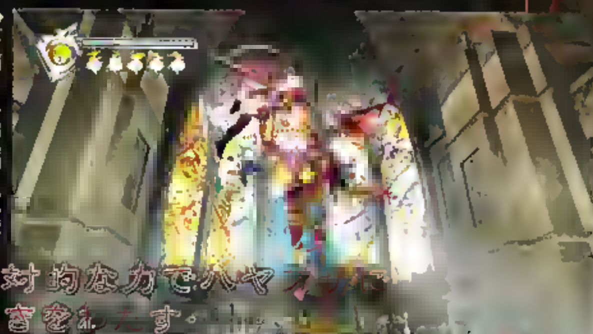
⬅突然変異で生まれたのか、人の手によって作り出されたのか……。水路の主となっている。

## アルマ重鬼卿

荘厳なカセドラル（大聖堂）で待ち受けているのは、アルマ重鬼卿。美しく妖艶な姿をしているが、その力は強大。ハヤブサもなすすべなく捉えられてしまっている。人智を遥かに越えた魔神に対して、勝てる見込みはあるのだろうか？　全力を持って戦いを挑んでも、勝機は薄そうだ……。

➡重鬼卿とは、超越的な格の魔神のこと。その強さは未知数。

### 絶対的な力でハヤブサに裁きをわたす。



NINJA GAIDEN インタビュー

## 続々と明らかになる『NINJA GAIDEN』の世界 そのゲーム性を板垣氏に問う！

### ゲームの難易度は高め？ 目指す方向性との交差点

――今回の写真で驚いたのは、何と言っても戦車の存在ですね。

**板垣**　かなり作り込みましたよ。カッコいいでしょう（笑）。戦車ゲームが作れるほどのクオリティーに仕上がってます。戦車との戦闘は、剣でダメージを与えられないようにします。『ルパン三世』の斬鉄剣じゃないですからね（笑）。戦車やヘリにダメージを与えるにはAPFSDS（戦車の砲弾で、貫通力の高い徹甲弾）を矢の代わりに撃たなければならない、といった感じです。これは対ヘリの戦いのときも同様ですね。うちは軍事マニアがいっぱいいるからこのへんに妥協はないです。

――戦車やヘリはボス的な役割で出てくるんですか？

**板垣**　戦車は小ボスかな。ヘリはボスの予定ですよ。

――警察や軍隊、果ては化け物もいて、ハヤブサも大変ですね（笑）。

**板垣**　最初は、特殊機動隊がハヤブサを捕らえようと出動してくるんですが、暴れまくるといよいよ軍隊が出動になります。ガモフは特殊機動隊のボスですね。このへんはゲーム中でいうと3分の1くらいのところかな。

――写真を見ると、複数の敵に同時に襲われてキツそうですね。

**板垣**　今回は、けっこう見えないところから攻撃される場合があるんですよ。だから、「あぁ、後ろに敵がいるな」っていう空気感を感じられるようなゲームにしようとがんばってます。

――ショウのときはレベル16まで表示されていましたが、16ステージで構成されていると思ってもいいですか？

**板垣**　全16ステージになります。全面とおしてどれくらいのプレイ時間になるかは、まだわからないですが。でも一度終わったとしても、何度もくり返して遊べるゲーム性になっています。いまは敵の配置を練っているところです。それが完成したらとおしでプレイして、さらに調整するといった感じでしょうか。

――難易度は高めなのですか？

**板垣**　いま4面めの特殊機動隊が登場するステージの敵を配置したところなんだけど、かなり難しい印象なのかもしれない。倒しがいがあるといった感じなのかな。いまは北米版をさきに開発しているから、アメリカ人の要求に応えるべく歯ごたえのある難易度にしています。やり込みがいのある難易度が好きというなら、このゲームを僕らからの挑戦状として受け取ってくれという感じですよ。

――日本版の『NINJA GAIDEN』もかなり難しくなるんでしょうか？

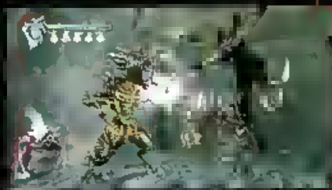
**板垣**　うちのゲームをカジュアルな感じで楽しんでくれているファンも多いというのはわかっています。そういう人に対するフォローも考えなくちゃいけない。でもアクションゲームとしての真価を問うものになるという点で考えなくちゃいけないからね。『DOA』も昔のもののほうがすごく難しかったですよね。昔の難易度が10だとすると、いまは3ぐらいな感じで。そのときの感覚に似ているのかもしれない。現状は北米版ですが、こちらにはイージーモードをつける予定はありません。



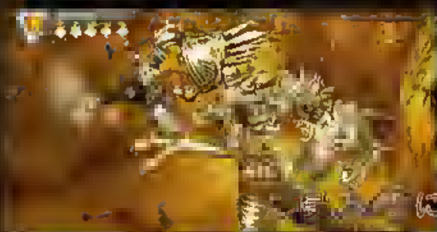
↑魔神シャドウとともに襲いかかってくる魔神ゴブデック。魔神2種の連携攻撃は、手強そう！

## 魔神 ゴブデック

氷の洞窟を寝ぐらとしているのは、魔神ゴブデック。硬い皮膚と鋭い牙を持ち、侵入者に襲いかかる。その体格からわかるように、非常にタフな魔神のようだ。強烈なウォーハンマーの一撃でも、倒せるかどうか難しいところだ。厳しい環境に耐え抜いてきた彼らに弱点はあるのか？



↑ゴブデックの鼻面に手裏剣攻撃を仕掛けるが、単に怒らせただけなのかも。



←炎の洞窟にもゴブデックはいるようだ。ヴィゴーリアンフレイルで対処するしかない！

### 巨大な牙をむきだしに襲いかかる！



➡対魔神用ウォーハンマーを頭上から一気に叩きつける－これでも倒せるかどうか。

## 魔神 ガルラ

ヴィゴル帝国の手によって、人から姿を変えさせられてしまった魔神ガルラ。彼らには理性はなく、動く物すべてを獲物と捉えているようだ。暴走を止める手段はひとつだけ！



### 魔物は理性を失い、動く物を標的にする



➡タイロンの街中に突如現れた魔人ガルラ。見境なく、MSAT隊員すらも食らおうとしている－

## ビーツーフライ

地下墓地の祭祀部屋を漂うビーツーフライ。遺跡などの重要箇所で多く見かけることから、侵入者から遺跡を守る存在なのかもしれない。



### 侵入者を威嚇する不気味な羽音



↑浮遊する敵に対しては、手裏剣で対処するのが有効だ。無理に接近戦を挑むと、危険な目に遭いそうだぞ。



### 気になるストーリーそしてシステムはどうなる？

――最初の面ではハヤブサのコスチュームが違うのをTGSで見ましたが？

**板垣** 最初は、通常の忍者装束でスタートします。忍術も始めはない状態から始まります。

――どのようなステージ構成になっているんでしょうか？

**板垣** 最初は忍者の砦、つぎにハヤブサの里、そしてヴィゴル帝国行きの定期連絡線に忍び込み、帝国に乗り込むことになります。ヴィゴルは中央アジアですね。だから砂漠が広がっているという印象になります。

ヴィゴルに乗り込んで、最初に特殊機動隊と、つぎに軍隊、そして得体の知れない化け物と戦うストーリーです。なぜ化け物と戦うことになるのかは、まだ秘密ですけど（笑）。

――敵を倒すと出現する黄色い玉は、TGSではお金と言っていましたが、お金で何を買うんですか？

**板垣** 刀鍛冶屋があって、そこでいろいろ買い物ができます。アミュレットは5～6種類、武器もあるし、手持ちの武器をパワーアップさせたりといろいろできることがあります。店のほかにも戦車を倒すためのAPFSDS弾や炸薬弾を手に入れられる場所があったりします。

――武器をパワーアップというと？

**板垣** そうすることによって、出る技が変わったり、新たに出せる技が追加されたりと、いろいろですね。

――ショウでは、新しい術が公開されましたね。雷の術とでもいうのか。

**板垣** 忍法は僕の中でプライオリティーが低いんですよ。やはり剣を使った戦いにこだわって作っているからね。忍法はシューティングゲームで言えばボムになります。緊急回避ですね。忍法を戦略的に利用してどうなるというゲーム性にはならないでしょうね。

――でもすごくハデな演出で、気合いが入っているようにも見えました。

**板垣** どれだけすごいグラフィックでも1回みたら飽きちゃいますから。それよりもこのゲームではモーションの美しさを大事にしたいな。

――『DOAX』のようにフルシーンアンチエイリアシング（グラフィックを滑らかにする効果）をかけるのですか？

**板垣** 今回はかけません。FSAAをかけちゃうと60フレームじゃ描画できなくなっちゃうから。XboxってD4まで対応しているけど、僕らはD2がこのマシンに最適の解像度だと考えています。だからD2で、ノンインターレース、ノンアンチエイリアシングできれいに見せる方向性でデザインしています。なんでもアンチエイリアシングすればいいというわけではなく、絵作りによって変わってきますよね。『DOAX』は女性キャラクターをきれいに見せるためにFSAAをかけましたけど、今回は3Dのステージ全体を利用したバトルになるので、扱うオブジェクトがすごく多いんですよ。今回はそこにすごくパワーを使いました。

――日本での発売は来年早々ということで変わらないですか？

**板垣** それは大丈夫ですよ。でも最後に言っておきたいのは、僕らの目指すクオリティーにならなければ、絶対に発売しないということです。先月号の泉水対談で話した、金のタマゴとニワトリの話を読んでくれた人にはわかると思う。僕らTeam NINJAにとっていちばん大事なのはゲームのクオリティーなんです。だからいっさい妥協はしない。最上級のアクションにするので、本当に楽しみに待っていてください。





最高峰のグラフィックとクオリティーで再誕!

# 3D格闘の常識がこの冬に変わる!?

# DEAD OR ALIVE ONLINE

Xboxの国内NO.1ソフト『DOA3』から2年、ついに登場するシリーズ最新作は、Xbox Liveによる通信対戦を実装して生まれ変わった過去2作品。超美麗な映像でよみがえる『DOA2』を中心に最新情報をお届けしよう!

| | | | |
|---|---|---|---|
| A action | タイトル | デッド オア アライブ オンライン | |
| 発売元 | テクモ | ジャンル | 対戦格闘 |
| 発売日 | 今冬 | 価格 | 未定 |
| 開発 | Team NINJA | 制作者 | プロデューサー 板垣伴信 |
| ブロック数 未定 | 対応人数 未定 | システム対応 | 5.1ch / HDTV / Xbox Live |
| その他 | | | |



## Xbox Liveで『DOA』シリーズはさらなる高みへ!!

### 復活 『DOA』シリーズ前期2作品がXboxに復活!

アーケードに始まり、セガサターン、ドリームキャスト、プレイステーション2と、さまざまなプラットフォームで進化を遂げてきた『DOA』シリーズがXboxで一堂に会する。最新作にして最先端たる『DOAO』の魅力をあらゆる角度から徹底検証!

TGSでは初の実機デモが披露され、『NINJA GAIDEN』とともに否応なしに期待が高まる『DOAO』。このとき公開された新ステージや新コスチュームは来場者の目を釘付けにした。そして大きな目玉が、タイトル名にもなっているXbox Liveでの通信対戦。今後はいつでもほかのプレイヤーと対人戦が楽しめるのだ。巻末の板垣氏インタビューもしっかりチェック!





**DEAD OR ALIVE since1996**

『DOA1』はセガサターン版を忠実に移植。新技や新コスチューム、新モードなどオリジナル要素も満載で、アーケードファンも大満足の出来。



**DEAD OR ALIVE2 since1999**

『DOA2』は『DOAX』のエンジンで再構築され、あらゆる面で進化を遂げた新作。『DOA3』以上にハイクオリティーな映像美で華麗に復活。





Charm & Charisma PART I

# Character

## キャラクター

『DOA』といえば絶対に外せない要素が、魅力溢れるキャラクターたちの造形とモーションだ。

『DOAO』の魅力に迫る!

Xbox作品だけを見ても、回を追うごとにリアルさと美しさを増している『DOA』の住人たち。彼女たちの存在感をひときわ浮き立たせるのが、7年という歳月が培ったTeam NINJAの3DCG技術だ。動きの面もTGSデモを見るまでもなく折り紙つき。最終的には本作ですら通過点かもしれないが、少なくとも現行では最高のクオリティーで描かれたキャラクターたちをとくとご覧あれ。

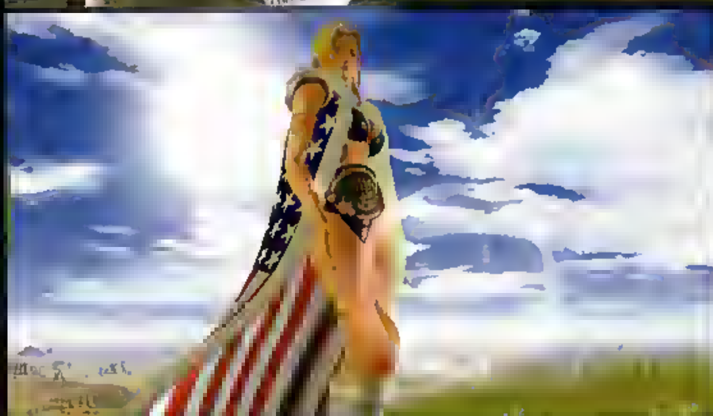


### かすみクローン 驚異の質感

『DOA2』ではストーリー上重要な存在だったかすみのクローン"かすみα"も敵ながら神々しいまでの美しさ。今回はさらにストーリーラインも整備され、新しいアプローチがあるようだ。







### 光の表現も 超絶進化!

陽光を背にたたずむ女子プロレス界のスーパースター、ティナ・アームストロング。思わず目を細めてしまいたくなる太陽と、逆光による光と影の繊細な表現にも注目だ。バースやザックとの掛け合いにも注目したい。

## DOA HISTORY N1 シリーズの軌跡

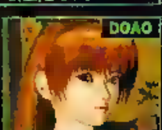
これまでに登場した『DOA』シリーズ3D格闘全作品を振り返ってみよう。

7年でここまで進化した!

↓『DOA1』も当時は最高峰だったが。



DOA1



DOAO

↑Xbox版『DOA2』と比べると差は歴然。

### DEAD OR ALIVE

セガのModel2基板で制作されたアーケード版が初出で、三すくみのシステムが斬新だった。最後に発売されたプレイステーション版であやねとバースが新キャラとして登場。

AC SS PS Xbox



### DEAD OR ALIVE++

現在のホールドシステムのもとになるピンポイントホールドを導入。アーケード版しか発売されていないが、進化の過程において非常に重要な意味を持っていたタイトル。

AC



### DEAD OR ALIVE2

ホールドやデンジャーゾーンのシステムが完成され、タッグモードも大好評を博した第2期の『DOA』といえるタイトル。移植版はアーケード版『ミレニアム』に準拠する。

AC PS2 DC Xbox



### DEAD OR ALIVE3

Xboxのパワーを活かしグラフィック面を大幅強化。ステージも一新され、新キャラも多数。『DOAX』が発売されて1年近い現在も、売れ続けている息の長いソフトだ。

Xbox





キャラクターのイメージを変えてしまうほどの、凝りに凝ったコスチュームがあることも『DOA』シリーズの魅力のひとつ。私服系、お笑い系、お色気系などバリエーションも豊富で、新しいコスチュームが出現するたびに胸が躍る！　もちろん、今回もデザインを一新した多数の新コスチュームが登場するぞ。その一部をここで紹介しよう。『DOA3』のサバイバルモードには新コスチュームがひとつ解放される"Xbox"というアイテムがあったが……。コスチュームの出しかたも気になるところ。



# Costume Charm& Charisma PART

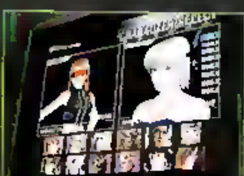
## 『DOAO』の魅力に迫る! コスチューム

毎回プレイヤーを楽しませてくれるのがコスチューム。今回もたくさんの新コスが用意されているぞ。

正式採用

## TGSコンパニオンのコスチュームを正式採用!

今回、特別付録シールにもなったかすみのXboxコスチュームだが、じつはコレ、TGS会場でマイクロソフトブースのコンパニオンが着ていた衣装なのだ。実機デモにもバッチリ登場していたぞ。このコスチュームはTGS専用のものではなく、製品版にも正式に採用されるらしい。さらに、あやねにもデザインの違うXboxコスチュームがあるのだ。



### あやねはCOS8まで？

←TGSデモではかすみがCOS5、あやねがCOS8まであることを確認。この時点で『DOA3』より格段に多い。もっと増える？





かすみちゃんに着てもらいました!

↑→マイクロソフトのコンパニオンとかすみちゃんがおそろいの衣装で登場したTGS会場。君ならどちらがお好みかな？　もちろん……だよね。

## 全キャラ完全リニューアル&大幅追加!!

ここでは、新たにわかった3人のキャラクターの"本職"コスチュームを大公開！　いままでの作品にももちろん存在したカテゴリーだが、デザインは明らかに変わっている。コスチュームそのものの質感にも注目だ。ほかのコスチュームや、この3人以外のキャラクターも期待！




←ワインレッドの落ち着いた配色。前作までのトレードマークだったブルーの忍装束もあるだろうか？　COS2の白地は確認済みだ。デザイン自体はかすみクローンに近い印象を受けるが真相は?




→頭巾帽子に袖なしの『DOA3』とはまたちょっと違ったあやねの忍装束コスチューム。腰のお面は、"深山の女天狗"という異名に関係したもの




↑腰に巻いたチャンピオンベルトと星条旗をデザインしたマントがゴージャスなイメージを演出。このまま闘うと動きにくそう……というのは杞憂か。風になびく様子も注目。



闘いの場となるステージも、大幅な改革が行われているようだ。新ステージが多数確認できるのはもちろんだが、これまでの作品に登場したステージにも新たなギミックが搭載されている場合がある。さらに、ステージそのものの美しさも見逃せない。情緒豊かな街並、広大で幻想的な自然、薄暗く怪しい施設等、多種多様な舞台が用意されている。




⬆ステージセレクト画面だ。今回も、たくさんの仕掛けで楽しませてくれそう。

Charming Charisma PART 3

# Stage

## ステージ

プレイヤーの足場たるステージと闘いを緊張感溢れるものにするデンジャーゾーンも見どころだ。

『DOAO』の魅力に迫る!

➡スポーツウェアを着たあやねの新コスチューム。これはふだん着だろうか。

## DOA HISTORY No.2 過去作に見るデンジャーゾーンの分類

『DOA++』までは地面がすべてデンジャーゾーンで、叩きつけると跳ね上がり、浮きなおす性質があった。ハードの表現力が飛躍的に向上したせいか、『DOA2』以降では下記の3種類がデンジャーゾーンとして確立され、現在にいたる。その3種を簡単に紹介しておこう。



➡『DOA2』のデンジャーゾーンは初見の衝撃も大きかった。

**落下型**
柵や崖から落とされると落下してダメージ。高ければ高いほどダメージは大きい。

**爆発型**
壁に爆弾が仕掛けられており、叩きつけられると通常より高いダメージを受ける。

**スリップ型**
クリティカル誘発技を食らうと足を滑らせて、よろけている時間が長くなる。

## 自然現象のリアルな再現性にも注目!!



➡新ステージで親子対決。サボテンが痛そうだ。

背景のなかでも、動植物や天候など自然物の表現は見るものを圧倒する美しさを持つ。『DOA2』の世界に描かれた花鳥風月、木々のざわめきや雨音まで聞こえてきそうな大自然も堪能できる。

➡どこかの境内で対峙するあやねとレイファン。しんしんと降り続ける淡雪や地面の隆起表現に注目。雪だるまもポイント。







⬅夜桜満開の寺院で異父姉妹が直接対決。舞い散る桜の花びらと虚空に灯る朧月が、運命と殺意の衝突をただ静かに見守る。

## 融合する!? デンジャーゾーン新次元

TGSでは『DOA2』や『DOA3』と同一のステージも確認できたが、デンジャーゾーンが変わっていたり、新たな落下ポイントが新設されていたステージもあった。下の写真はPS2版『DOA2』の"THE CRIMSON"と『DOA3』の"DOATEC HK"にそっくりだが、何とこのふたつのステージが落下ポイントを介してつながっているのだ。




➡⬇過去に見慣れたステージもまったく別もの。落下時は『DOA3』のように電飾の看板に引っ掛かるが、看板自体も落下。その後は爆発壁として機能する。



国内外を問わず、全世界で高い評価を受けているTeam NINJA作品群をプロデュースしてきたテクモ板垣氏に直撃インタビュー。TGSで初公開された本作の実機デモにまつわるお話や、気になるXbox Liveによる通信対戦のことなど、盛りだくさんのお話を伺ったぞ。開発もほぼ終盤に差し掛かり、『NINJA GAIDEN』とともに発売日が待たれる『DOAO』。遊べるその日は近い。期待して待て。








⬆業者日も含めた三日間、幕張メッセでTGSのステージイベントをこなした板垣氏。

# Interview
## 東京ゲームショウで最新映像が公開!
# 気になる部分を Team NINJA 板垣氏に直撃!

### オリジナル「DOA2」から大きく変わったステージ構成

──東京ゲームショウで『DOAO』の実機プレイがあったのは驚きました。もうずいぶんできあがっているんですかね？

**板垣**　できてる部分を見せたから、そう見えるだけですよ（笑）。形になっている部分をお見せしたという感じです。総的に全部コツコツと作り直している最中です。

──『DOA1』のほうはもうすでに開発完了というところでしょうか？

**板垣**　もうずいぶんまえにできあがってます。あとは通信回りのテストですね。自分でやって納得してから発売することになるんだけど、いまはとにかく『NINJA GAIDEN』に集中しているから。いまは僕がいなくてもできる部分を若い子たちにやらせています。

──東京ゲームショウバージョンは、ステージが大きくオリジナルと違いましたね。

**板垣**　ステージに関しては、『DOA2』みたいにただ落ちるだけじゃおもしろくないよね。『DOA』はデンジャーゾーンが特徴のひとつのゲームだから、そこは『DOA2』とはいえ、劇的に変えていきたいから。まぁ、すべてを変えるというわけではないけど。

──以前、お聞きした際はゲーム性まで手をつけるかもしれないというお話でしたが、そちらの方向性は？

**板垣**　まだ、そこは検討中です。これも『NINJA GAIDEN』が終わってから考えなくちゃいけないことです。ステージが変わったのは、ステージって格闘ゲームにおいて、画面に表示される大きな部分、要素ですよね。キャラは『DOAX』のグラフィックエンジンを使って、大幅にパワーアップしたのに、背景がまえのままだと飽きるというか、新鮮な驚きがない。サターンぐらい古い機種のものなら、それでも納得できるんだけど。その意味で、背景は大きく変えていこうということです。

### Live専用ソフトじゃない! スタンドアローンでも楽しめる

**板垣**　東京ゲームショウが終わって、ファンの方がどういう印象を持ってくれたかが気になって、ふだんはあまり見ないネットを見てみたんですよ。ある『DOA』ファンサイトでXbox Live専用だと困るとか、追加コスチュームをLiveでダウンロードするのは嫌だなって意見、つまりはスタンドアローンで遊べるようにしてほしいという話題が書き込まれていたのを見ました。心配している方を安心させるために言いますが、もちろんスタンドアローンできっちり遊べるものにします。

Liveは、あくまでゲームセンターで遊んでいるかのような楽しさを体感させるための要素です。そこでなんらかのご褒美が欲しい人もいるかもしれないけど、世界でLiveにつないでいる人って940万台のうち50万台とすると、全体の5パーセント強でしかない。その人たちのためだけにゲームを作ることはできない。僕がXboxでゲームを作っているのはXboxが大好きだからであって、XboxLiveのためにゲームを作るわけじゃないから（笑）。だからすべてのXboxユーザーに楽しんでもらえる仕様にしますよ。通信対戦もできるし、ひとりでも楽しめるようにします。

──このゲームを機に、Liveにつないでほしいですけどね。

**板垣**　でも、そのサイトでアンケートも採っていたんだけど、つながないって人がほとんどだったからなぁ。ひとりで家で遊びたいって人も多いんでしょうね。でも『DOA++』をゲームセンターでやり込んでくれたアーケード派の方もいるわけで。その点では、Liveで対戦できるって

## DOA HISTORY N3
## 『DOA』シリーズ進化の構図

[illegible]て[illegible]『DOA1』と『DOA2』の2作品は打撃・ホールド・投げの三すくみという基幹こそ同じだが、おもにホールドまわりのゲームシステムが大幅に異なっている。当然、これによって[illegible]いかたにも違いが出てくる。それぞれの作品につい[illegible]本戦術を簡単に解説しよう。『DOA3』はほぼ完成の域に達し、『DOA2』がベースに。『DO[illegible]』『DOA2』ほどの差はない。



➡ホールドは1ボタン。ガードはレバーで行う。

### DEAD OR ALIVE

『DOA1』のホールドはボタンで行い、成功しても与えるダメージは0または微量。そのかわり、仕切りなおすことなく有利に動くことができる。打撃を掴んでしまうオフェンシブホールドもあった。



➡『DOA++』を経てクリティカルの攻防が進化。

### DEAD OR ALIVE2

『DOA2』はホールドが打撃に対する必殺の武器となった代わりに、コマンドと属性が細分化され、読みなしでは成立しないものになった。ホールドボタンは用途の多いF（フリー）ボタンに変化。

最初に選ぶクルマはどれ？　しっかり選んでしっかり稼ごう！

# メインモードsega GT 2002の序盤の流れをチェック！

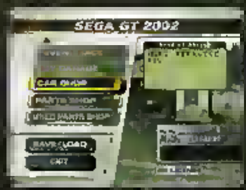
このゲームのおもな遊びかたとなる、segaGT 2002モードの流れを再度チェックしておこう。

ゲームの流れは右図のような感じになっている。クルマの購入から始まり、クルマのチューニングをしつつレースに参戦して勝ち抜いていく。さらにはライセンス取得も行い、さらにクルマを購入したり、セッティングをしたりして、より先のレースへとチャレンジをしていく。

レースを重ねるとクルマは劣化するので、随時クルマの状態をチェックして、オーバーホールやパーツチェンジし、クルマを壊さないようにするのが、じつは重要なポイント。定期的にチェックしよう。

### クルマの購入

ゲームの開始はクルマの購入から。初期段階ではそれほど高価ではないクルマ数台の中から所持している資金で購入する。レースを展開し、資金が貯まれば新しいクルマに乗り換えることも可能だぞ！




←初期段階では購入できるクルマの数は少ない。

### レースに参戦

オフィシャルレース、イベントレースには多くのレースが存在するので、そのレースに参戦して賞金、賞品をゲットしていこう。

### セッティング

基本性能のままでは，長期にわたって戦えない。しっかりチューニングをして，パーツで武装してより速く走れるようにしていこう。

### ライセンス取得

初期段階では必要がないが，オフィシャルレースには参戦するためにライセンスが必要になるので，先へ進むためにライセンス取得のレースに参戦すること。最初はCで、最高ランクはSS。




←ライセンス取得のレースはテスト……合格できるか？

## 初期資金1300,000でどれを買う？

ゲーム開始時のプレイヤーの所持金は1,300,000。この資金を元手にクルマを購入することになる。

この資金でどんなクルマが買えるのかというと、日本車が4台、外国車は2台の計6台となっていて，日本車の4台は最近ではほとんど見ることができない旧車。その価格は性能に合わせて低くなっている。

外国車の2台は最近のクルマで，前者の旧車に比べるとその性能に合わせて価格が高く設定されている。

この6車種は，前作のものと同じなので，前作をプレイしている人は，その経験から選ぶといいだろう。



←初期6台の中では，こだわりがないならオススメはプジョー。

### 最初に購入できるクルマはこの6台！




## 賞金を効率よく稼ぐには？

効率よく資金を稼ぐには、レースに勝てるクルマを選ぶことが重要になってくる。もちろんそれ相応のテクニックも必要だ。

初期段階で購入できるクルマは上記の6車種。その中から扱いやすくて速いクルマを選ぶことになる。となると所持金ギリギリで購入できるプジョー206になる。

初期段階では最高の性能になるわけだが、目を見張るほどの性能があるわけではない。このクルマで戦えるレースをチョイスして、確実にレースに勝っていくことで賞金をゲットしていくことを目標にしよう。

ムチャはせずにクルマを壊さないようにしながらムダな出費を抑えつつ資金を稼ぐのもコツとなるぞ。

では実際に参戦するならそのレースがいいのかをチョイスしよう！



↑各々のレースの特徴を把握して，勝負ができる選ぶのがコツ。間違えると……。



↑ただ勝つだけではダメ。効率を求めるならダメージも受けないことがポイントになる。

### とりあえずステージ1でオフィシャルレース

オフィシャルレースで確実に勝利できるのは，ライセンスなしで参戦ができるステージ1。賞金は高くはないので，確実に稼ぐならイベントレースから始めよう。




←楽勝レベルといっても油断は禁物。

### ライバルを確認しよう！イベントレース

確実に稼ぐのであればライバルのレベルが低い設定のイベントレースの"モトローラ ワンメイクレース"と"セガ ドラッグレーシング"の序盤がオススメ。




←相手のレベルを確認して戦えば有利になる！

### こまめにクルマをチェック

効率よく稼ぐうえで気をつけなければならないは、クルマのメンテナンス。各部が磨耗やダメージを受けて劣化するので，つねにクルマの状態をチェックして、壊さないようにしていこう。




←ガレージやオーバーホールで確認しよう！

3つのモードをクリアーすれば新たなクルマをゲットできる！
# GATHERING MODEでは隠しカーが30台！

TIME SURVIVAL、TECHNICAL TEST、GYMKHANAの3つのレースからなるこのモードは、本作から新たに追加されたクルマをゲット（正確にはカーショップに出現させる）するためのモードとして、新たに設けられたものだ。3つの各レースモードは5段階の難易度レベルに分かれており、さらに各難易度でふたつのレースがある。これを全部をクリアーするとここで、合計30台もの新しいクルマをゲットすることができるのだ。

TIME SURVIVALとTECHNICAL TESTは、ほかのモードと同じようにしっかり走ればクリアーできるが、GYMKHANAはちょっと雰囲気が違う。パイロンを目印に決められたラインを低速域で走るもの特殊なもので、思うように走れるようになるには慣れが必要になるだろう。

TIME SURVIVAL



TECHNICAL TEST



GYMKHANA






## 各モードのレベル1でゲットできるクルマは計6台だ！

### TIME SURVIVAL

このモードはまさにサバイバル！　コース上に設定されたチェックポイントを制限タイム内に通過し、規定数のチェックポイントを通過しないとクルマをゲットできない。むだのない走りでタイムロスを極限までなくし、できるだけ先のチェックポイントまで走れるかが勝負だ！

### TECHNICAL TEST

クルマにダメージ（画面右側のゲージ）をできるだけ与えずに走り、制限タイム内にクリアーするレース。コース外を走ってショートカットをしようものならあっという間にゲージが減っていくぞ。いかにオンロードで正確に、そして速く走れるかがポイントとなってくる。

### GYMKHANA

コース上にパイロンを設置し、そのパイロンを巻くように走りタイムを競う。クルマの性能を引き出すことはもちろんだが、どちらかというとプレイヤーのテクニック、とくに低速でのハンドリングが重要視されるレースだ。制限タイム内でクリアーすることがクルマゲットへの条件となる。



▶HONDA CITY TURBO [illegible]

⬆レベル1左側はRX-7 Type RSで走り、CITY TURBO II BULLDOGをゲットできる！



▶NISSAN SILVIA [illegible]

⬆レベル1の右側はMR2（AW11）で走り、SILVIA K's（S13）をゲットが可能だ！



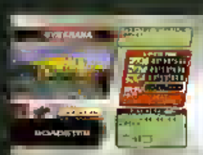
▶TOYOTA CELICA [illegible]

⬆レベル1の左側はRX-7 Type RSで走り、CELICA GT-FOUR RCをゲット！



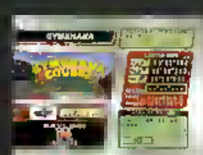
▶AlfaRomeo [illegible]

⬆右側はCORVETTEで走り、クリアーすれば往年の名車Tipo B P3をゲットできる！



▶HONDA BEAT

⬆レベル1の左側はカプリオレのROADSTERで走り、カブリオレのBEATゲット！



▶NISSAN BlueBird [illegible]

⬆右側はSKYLINE GT-R（KPGC10）で走り、BlueBird SSS（S10）をゲットできる！

## ちょっと特殊なGYMKHANAは走りこんで慣れが必要！

サーキットを速く走る場合、いかに速いスピードでコーナーを曲がって、直線を突っ走るかが重要になってくる。しかしGYMKHANAでは、決められたコースを低速域で正確にす速く曲がる（回る）かが重要になっている。路上に引かれた黄色いラインをトレースしていき、制限タイム内にクリアーすることができれば新しいクルマをゲットができる。マニュアルシフトの場合、1～2速だけで走るとキレイに曲がることができるぞ。

### 視点の工夫でより走りやすくしよう

カタログ性能の回転半径を上回るコーナーリングを要求されるGYMKHANA。つぎのパイロンへ向かうラインが目の前で激しく方向を変えるので、ビハインドビュー（クルマを真後ろから見ている視点）ではラインを見失って大きなタイムロスになりがち。ここでは目の前にクルマのないドライバーズビューで走ることをオススメしたい。



⬆ラインによっては180度向きを変えるので、行き過ぎるとラインが…。

### 低速でのアクセルワークが攻略のカギ！

3速以上に入れられるチャンスはほとんどないほど加速＆減速が頻繁に行われる。クリアーをするには2速以下での低速域での高いテクニックを要求される。通常のサーキットでは考えられない回転半径で曲がるので、オーバースピードは禁物！　そのためにうまくアクセルをコントロールするのが攻略のポイントとなるぞ！



⬆急激に向きを変える場合は、パイロンを画面から消さないこと！

# 各モードで失敗しない走りかた&クルマ選びを伝授!

# segaGT Online




| | |
|---|---|
| タイトル | セガジーティーオンライン |
| 発売元 | セガ |
| ジャンル | ドライビングカーライフシミュレーション |
| 発売日 | 11月20日発売予定 |
| 価格 | 6980円(税別) |
| 開発 | セガワウ |
| 制作者 | |
| ブロック数 | 201ブロック以上 |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| システム対応 | 5.1ch / HDTV / 4人 / Xbox Live |
| その他 | システムリンクケーブル対応(6人同時プレイ可能)、Xbox Liveでのプレイ時は12人同時プレイ可能 |

基本であるsegaGT2002モードの遊びかたをマスターして、効率よくクルマを増やしていき、来たるオンライン対戦に向けて戦える準備を整えていこう!

## 基本は前作がベース! やはり注目は新規追加部分!

本作は昨年発売された「segaGT 2002」がベースで、Xbox Live対応でオンライン対戦ができるようになったのが大きな特徴だ。

だからといって、オンライン対戦ばかりしていればいいというものでもない。希望のクルマを選んで走るには、オフラインで賞金を稼ぎ、クルマを購入しなければならない。

その方法は前作と同じなので、本シリーズをやっている人なら難なく進めていくことができるだろう。

ここでは、その遊びかたを初心者のためにおさらいしていくぞ。

### メインで遊ぶモードはココ! SEGA GT 2002

このゲームの要となるモードがこれだ。この中でレースに参加して、賞金、賞品をゲットしていき、先に進むためのクルマをゲットし、チューンしてさらに高いハードルのレースにチャレンジしていく。効率よく稼ぐのがポイントだぞ!



↑基本は前作といっしょなので、違和感なくプレイが可能

### 選べるクルマは前作と同じ6車種 CHRONICLE MODE

60年代から80年代初頭に登場した名車ばかりを集めてレースが展開されるのがこのモード。

初期の段階では往年の名車6台から選んでレースを展開していく。操作の手ごわいクルマも多いので気合を入れてアタックしよう!

**CHRONICLE MODEで乗るクルマ**

| | | |
|---|---|---|
| 1970年 | NISSAN SKYLINE GT-R(KPGC10) | 160ps |
| 1975年 | MAZDA SAVANNA RX-3 | 120ps |
| 1972年 | TOYOTA CELICA 1600GT | 115ps |
| 1965年 | AlfaRomeo GIULIA Sprint GTA | 115ps |
| 1973年 | LOTUS EUROPA Special | 126ps |
| 1970年 | Chevrolet CORVETTE STINGRAY | 465ps |

### クルマを増やすという新しい楽しみ! GATHERING MODE

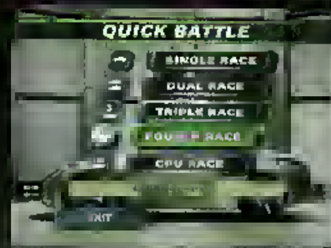
今作で新たに加わったモードで、クルマを増やす楽しみを持った新たなレースが展開していく。3つのレースがベースになっていて、各レースに設定されている条件をクリアーすることで隠されているクルマをゲットすることできるのだ。



↑3つのレースの中ではGYMKHANAがムズい

### 3人以上で対戦も可能になった! QUICK BATTLE

オンライン対戦で12人戦数が楽しめるというのも注目ところだが、オンラインでない状態であってもシステムリンクケーブルにより、前作の2人対戦をはるかに上回る人数で対戦が楽しめるようになっている。友だちの家に本体を持ち込んでモニターを並べれば、もうそこは本物のサーキット状態! Xbox1台でも最大4人までの対戦が可能なのもうれしい。



↑前作では2人対戦までしかできなかったが、今作はオンラインにすれば最大12人対戦が可能。

### 新規のコースに早く慣れるならココ! TIME ATTACK

基本は前作と同じsegaGT 2002モードとはいえ、今作から登場する新コースを走るレースももちろんある。いい結果を出して、効率よく賞金・賞品をゲットしていくためにも、このTIME ATTACKモードで新コースをがんがん走っておこう。segaGT 2002モードが、グッとラクになるぞ。また、自己ベストを狙うなら、ゴーストカーを活用するといい目安となる。

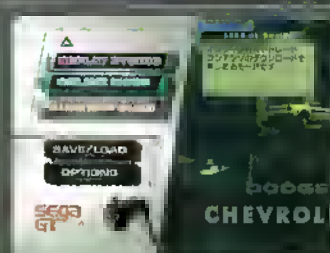


↑自己レベルを高めたいと思うなら、このタイムアタックモードで腕を磨いていくといいだろう。

### 世界中の「segaGT」ファンとバトルが可能に! ONLINE MODE

走りに自信がついたら、Xbox Liveに接続してオンライン対戦をしてみよう! ここでさらにテクニックを磨くのもいいだろう。世界には信じられない速さで走るプレイヤーがいるので、自己レベルの探求にも活用するといいだろう。

そういった強者とオンライン対戦で真剣バトルもいいけれど、気の合う友だちどうしで走るのも楽しいぞ!



↑未知のテクニックを持った強者は世界中にいっぱいいる! 彼らのテクニックを盗もう!

# テレビゲーム研究講義

## ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。TGSではいくつかの新規軸を確認することができたとのこと。



### Lecture：04 遊びとは何だろう？

遊びこそ人間の文化だと考えたホイジンガは、遊びの特徴をどのように捉えていたのだろうか？　少々難しくなるが、ホイジンガは遊びには５つの特徴があると言っている。

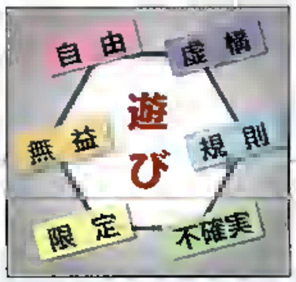
１．遊びは自由だ。遊びはやってもいいしやらなくてもいい。他人から命令されてするものではなくて、人間が自分の意志で自由にやるものだ。だから、学校から「遊んで来なさい」なんて宿題が出ることは絶対にない。　**→自由**

２．遊びは何かの目的のためにするのではなく、それだけで完結している。本来遊びは何の利益ももたらさない。でも、遊びがくり返されるうちに、人間にとって遊びは必要なものになってくる。　**→目的外・無益**

３．遊びには時間と場所を必要とし、人間の日常の生活から区別される。たとえば、ゲームをするためにゲームセンターに出かけるのも家でゲーム機に向かうのも、一定の時間と特定の場所を占有する点で同じだ。　**→限定**

４．遊びの中には緊張がある。ふつう人間は遊びによって緊張から解放されると考えがちだけれど、じつはその反対だというのだ。緊張感というのは不確実性と言い換えてもいい。ゲームは誰が勝つのかわからない。だからおもしろいと言える。　**→緊張・不確実**

５．遊びには固有の規則＝ルールが存在する。それは遊びだけに有効なルールだ。遊びのルールは日常生活のルールと違ったってかまわない。ルールを無視したり破ったりすると遊びは成立しない。　**→規則**




★

フランス人の社会学者カイヨワ（Roger Caillois）は遊びにもうひとつの特徴を追加した。

６．遊びは虚構の活動である。遊びは本当のことではなく、現実とは異なる世界で展開される非現実あるいは仮想的なものである。　**→虚構**

★

ホイジンガとカイヨワの意見を総合して、遊びとは何かという問いに対する解答をつくってみるとこうなるだろう。

遊びとは、人間の自由な意思に基づき、一定の場所と時間を占有して、それ自体は何の利益ももたらさず、ある規則に則って行われる不確実性を内包した虚構の世界の行為である。

ひとつひとつの特徴には納得できても、まとめてみると何かピンとこなくなってしまう。でも、ホイジンガやカイヨワによって遊びの特徴が抽出された意義は大きい。

#### 課外授業

カイヨワは、ホイジンガやエンゲルスほど一般に有名ではないけれど、遊びの分類などにも功績のあった社会学者だ。代表的な著書に『遊びと人間』（講談社学術文庫、多田道太郎・塚崎幹夫訳）がある。

Illustration:YUZURIHA Satoshi

---

何の声優さんをリレー形式で綴る

# Angel Voice エンジェルボイス

## Vol.13 皆川純子

### 週末の習い事のつもりが……

声優になるまえは、私はOLをしていたんです。その当時、週末はけっこう暇を持て余していて、「何か習い事でもしようかな」ということで思いついたのが、子どものころ好きだった"演技をする"ということでした。そこで、週1回、声優のレッスンに通い始めたんです。最初は軽い気持ちで始めたお稽古だったのですが、どんな役柄でも演じることができる、という声優の魅力に取り付かれまして、しだいに「一生の仕事にしたい」と思うようになりました。

レッスンには3年間通いました。徐々に役をもらえるようになり、最初は、OLと声優の掛け持ちをしていたのですが、そのうちに声優の仕事が忙しくなってきまして、さすがに二足のわらじはキツいということで、しばらくして声優業に専念することにしました。転機となったのは、『ときめきメモリアル3』の神条芹華役です。ゲームのアフレコはひとりきりでの収録ということもあって、ものすごい緊張しましたね。『3』で印象的だったのは、出演声優がほとんど新人ということもあって、「新人では一度に長時間のアフレコが難しい」という配慮から、1年間をかけて少しずつ収録をしたことです。役柄を1年間キープするというのは大変だったのですが、『3』の収録はものすごい勉強になりました。

もうひとつの転機となったのが、テレビアニメ「テニスの王子様」の越前リョーマ役です。リョーマは自然体で演じさせてもらっています。べつだん役作りをしなくても、「この子ならこう言うだろうな」ということがすぐに感じとれたというか……。こういう役に出会えて本当に幸せですね。

ゲームは、けっこう好きですね。かなりのハードを持っていますよ。私の誕生日と同じ11月22日が発売日だったので、妙に親近感を抱いて、サターンを発売日当日に買ったりもしましたね（笑）。好きなゲームはRPGかな。とくに「ファイナルファンタジー」シリーズは、かなりやり込みましたね。やると徹夜になってしまって仕事に響くので、声優になってからは自粛しているんですけど……。『ファイナルファンタジー』に声の出演をしてみたいというのは、ひとつの夢ですね。

#### PROFILE
**みながわ・じゅんこ**

女性ファンが9割を占める、という評判の皆川さん。声優業のみならず、歌手やラジオのパーソナリティーとしても大活躍。ファーストアルバムの"Future of Blue"はキングレコードより3059円（税込）で発売中。



いちばん素の自分が出せるのが歌だという皆川さん。とくに自身の作詞曲には注目大。



かっこいい大人の女性も演じてみたいという皆川さんの情報は公式HPでチェック⇒http://www.junko-minagawa.com/

# 大島流 極上ゲームレシピ

Naoto Ohshima GAMERECIPE

ゲーム業界のシェフが創作のヒントをこっそり紹介！

文・イラスト
大島直人
(株) アートゥーン 取締役／ディレクター
『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』ディレクター

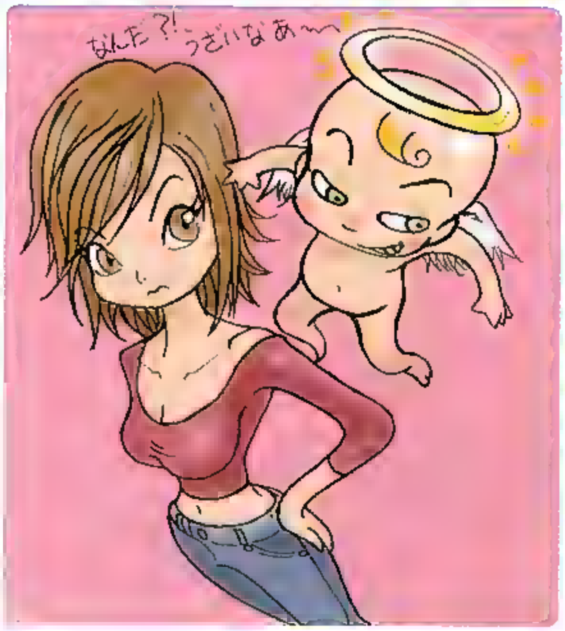
先日、遅れた夏休みをとって、山奥の温泉に行って来ました。そこはまるで、『千と千尋』の世界！ こんなすばらしい日本文化をなくしてはいけない。みんな温泉に行こう！

## その16 ひらめき天使

ひらめきとは何だろう。それはまるで、天使のささやきのようなもの。いくつかの問題や課題が生じたときに、突然にピピッっと思いつく。そのアイデアは、なんとすべてを解決してしまったりする。他人から、どうしてそんなアイデアが出たのかと聞かれても答えられなかったりする。なぜなら考えた過程がなく、突然に答えが出てしまったのだから。困っている人のもとへ本当に天使が舞い降りて、耳元でささやいてくれたのかも……。

私たちはそういった現象をひらめきと呼んでいる。私がひらめいたときのことを思い返してみると、ひらめくには同じ条件があることに気がついた。問題や課題が生じ、どうしても解決したいと強く感じながら、何日か悩んでいて。帰宅し、フロに入っているときや寝るまえなどに。突然、ひらめきがやってくるのだ。つまり、問題を解決するために悩み続け、疲労し、環境を変え、一時的に悩みから離れたときに脳が窮地を察して、脳の中にある記憶のひとつひとつ、いままでつながっていなかったシノプスが、ある課題や条件をもとに新しい配列となってつながるのではないか、と思う。何だか難しいなぁ。

脳の専門家ではないので、この考えが正しいのかどうかはわからないが、簡単に言うと、「悩みまくって疲労しろ!」→「環境を変えてリラックスしろ!」→「そうすれば脳が答えを見つけてくれるぞ!」ということなのだ。しかし、誤解をされては困るぞ! 疲労するほど悩まなければ脳は答えを見つけてくれないということと、新しい配列になるだけなので、もともと情報が不足している人は集めることから始めなければならない。また、ひらめいたことがみんなにとってスゴイかどうかは別の話だということも。やっぱり、天使が必要かな?




大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。95ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

# Les infos chaudes du Xbox N.19

*Par Gregoire Hellot*

フランス発 Xbox事情



GREG (Gregoire Hellot)
東京ゲームショウ(以下TGS)で相変わらず暴れまくったフランス人のゲームライター。帰国したらまた一段と忙しくなって、寒くなってきたパリの天気にはまだ気づいてない。

## TITLE TGSにはその価値があるから

秋はあったんだね、TGS。今度こそ、かわいいコンパニオンちゃんを眺めながら世界が注目してる日本のゲーム業界の最新作が遊べて、極秘の発表会も開かれたんです。あれとこれをやって、あいつとこいつの発表会に出席して、あの子とこの子の電話番号も聞いて、相変わらずのTGSでした。

そう。2日目の夜、幕張から出てくると「なんか違うナー」って感じがした。で、考えてみると、原因はやっぱりその"相変わらず"にありました。米欧のゲーム業界のプロたちと話してみても、何かちょっと期待はずれのTGSだったようです。続編や昔のタイトルのリメイクが多く、新しいタイトルが少ない。だいたい各メーカーのラインアップが、E3とどこが変わったのかを捜すのが大変でした。スクウェア・エニックスの『ドラクエⅧ』も『ファイナルファンタジーⅫ』も出展されず、カプコンの『バイオハザード4』もプレイアブル版はなし。さらに、コナミの「メタルギアソリッド3」さえ、すでに何回も公開されている予告版しか見せてくれなかったのです。「東京まで来て間違いだったぜベイベー」って言うアメリカのニュース雑誌のKさんや「本番が来てみたらがっかりしたバームクヘン」と言うドイツのゲーム誌のH君がプレスルームで暴れていて、帰ったらきっと暗ぁーい記事を書くんだろうな、と思った。予想は大当たりで、世界のゲーム関係のホームページを読んだら「なめんなよニッポンメーカー」とか「大和ゲーム業界、死す？？」などの大げさなタイトルがあふれていて、世界中の日本ゲーム大好きのみんながこれを読み、いろんなBBSなどで感情的な議論をやって暴れていた。TGSって、ふつうは内容がすごいからゲーマーが盛り上がるけど、今回だけは逆でした。

ま、それはそれとして、最初の失望がおさまっていくと「いや、でもあれとこれはいいかも」ってものもあった。海外で熱く待望されている作品のうち、何と2本はXbox用のゲームなんです。1本目は、海の向こうでもみんなにすごい印象を残した、魅力的な『TFLO』。RPGが絶対的に足りないXboxプレイヤーにとっては救世主となるタイトルです。そしてもう1本は、定番でありながら当たり前の「DOAオンライン」です。高画質でド派手なグラフィック・エフェクトが目立ってました。というわけで、日本の状況は寒くても、日本のXbox用のゲームは十分目立ってるし期待されてるよ。ウイ・ムッシュ。



「板垣さん、いい夢見せてくれたこと一生忘れないぜ」

Reader's review

# 発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

## ブルートフォース

クロスレビュー平均点　8.3点　読者レビュー平均点　8.0点

快適な操作システム、日本語フルボイスなど、隅々まで丁寧にローカライズされている。非常にとっつきやすく遊びやすい。キャンペーンは、ボリューム満点な反面、ストーリー展開がやや単調気味なのが残念。ひとりプレイだと後半の飽きも早いかも。4人協力プレイがおすすめ！

東京都　我王　プレイ時間……14時間

一見息をひそめて任務を遂行させていく系のゲームに見えるものの、ガンガン撃つ系のゲームに仕上がっている。ストーリーはありきたりながらも、その雰囲気は映画顔負けの仕上がり！　対戦の際敵キャラが使えるのも◎。ただそのぶんオンライン対応していないのが非常に残念。

東京都　ワッキー　プレイ時間……9時間

## ダイナソーハンティング～失われた大地～

クロスレビュー平均点　7.8点　読者レビュー平均点　8.0点

ゲームの大半は、恐竜の弱点を狙い撃つ狙撃がメイン。一発を当てればゲームのテンポは快適に、外せばつぎのステージもピンチのゲームバランスが緊張感を生みだしている。恐竜にかわいい仕草をするものが多く、ゲームクリアーまで恐竜を1匹も殺すことがないといった点も○。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……20時間

ただ敵を倒して進むといった内容ではなく、いかに効率よく敵を倒していくか？　という部分にウェイトが置かれており、ベスト調合を調べたりしていく過程が楽しいです。難易度は"やさしい"にしてもやや高めなのが敷居を高くしているように感じました。それさえよければおすすめです。

大阪府　サファイア　プレイ時間……12時間

## ピストロ・きゅーぴっと2

クロスレビュー平均点　7.3点　読者レビュー平均点　9.0点

経営・探索・恋愛などを自分の好みで楽しめるのが非常によいです。とくに会話がおもしろく、笑える小ネタがたくさんあってハマります。難しくもないし、ベタな恋愛ものでもないので、気軽に誰でも遊べる逸品です。ただ、探索の制限時間にせかされる感じがするのは気になります。

東京都　なんだかなー　プレイ時間……30時間

## Tom Clancy's GHOST RECON

クロスレビュー平均点　7.8点　読者レビュー平均点　9.0点

戦場に漂う緊張感、それがこのゲームの主軸。つねにつきまとう死の恐怖は呼吸を荒くし、手に汗を握る。当初難しいと言われていたが、操作に慣れてしまえばまったく問題はない。また、オンライン対戦の楽しさは時を忘れてしまうほど。緊張と興奮が存分に楽しめる最高の1本。

北海道　テールテール　プレイ時間……10時間

被弾すると一撃でやられたり、爆発音で聴覚が麻痺するなど、とにかくリアル。戦場は緊張感が十分あります。作戦は地味なものばかりですが、その任務やマップは多彩。武器は種類が多いわりに解説がなく、差がわかりづらい。隠し要素は多く、軍事モノではあるが、ハマる人はハマる。

福岡県　走る棺桶　プレイ時間……14時間

実際の争い事はこれだけ過酷なんだと思えるほどリアルで、武器の性能やキャラの動き、いかにも戦場臭い重圧な空気まで伝わってくる。一発即死の理不尽さをはじめ難しい要素も満載ですが、これが利点にもなっている。おまけのタスク攻略は、達成感とアイテム欲しさでついついハマります。

福島県　明文チX　プレイ時間……40時間

## メックアサルト

クロスレビュー平均点　8.3点　読者レビュー平均点　7.5点

瞬発力のある移動方法がなく、正面からの撃ち合いによる単調な展開に終始。また、簡略化された操作システムに対し、サイト（照準）が極端にせまい。高火力兵器が圧倒的に有利など、バランスの悪さも多々見受けられる。カスタマイズ要素はなくとも、武装の種類は増やすべき。

兵庫県　けんごっつ　プレイ時間……17時間

## レビューの決まり

右の①～⑤に従って、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。採用基準は、単なる自分が遊んだ"感想"ではなく、そのゲームを知らない人の参考になるレビューかどうか、です。

①レビューするソフト名
②名前（ペンネーム）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

## はちみつガーデン

その20. プロゴルファーみちおちゃん －アウトロー・ゴルフ編－




http://www.coconuts-island.com

## Rbox ポイントランキング

2003年10月30日現在（総集計まであと5号）

| 順位 | 名前 | 地域 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | 走る棺桶 | 福岡県 | 9400p |
| 2 | MAZU | 大阪府 | 9200p |
| 3 | 元気娘 | 神奈川県 | 6800p |
| 4 | 米騒動 | 岐阜県 | 6100p |
| | TRICK | 福岡県 | 6100p |
| 6 | GAMES BOND | 高知県 | 6000p |
| | サンキュー肉 | 神奈川県 | 6000p |
| 8 | Dr.ひろい | 東京都 | 5600p |
| 9 | 雷泣手 | 茨城県 | 5500p |
| 10 | T·O | 大阪府 | 5200p |
| 11 | みっともない | 群馬県 | 4600p |
| | NAO | 宮崎県 | 4600p |
| 13 | エクボク | 宮城県 | 4500p |
| | よっしー | 埼玉県 | 4500p |
| 15 | Valth | 広島県 | 4500p |
| 16 | バルブヘッド | 埼玉県 | 4000p |
| 17 | 桂月すいか | 兵庫県 | 3900p |
| | HaKaSe | 福岡県 | 3900p |
| 19 | Re:Play | 兵庫県 | 3700p |
| 20 | アルフォンス | 京都府 | 3500p |

## 投稿のきまり

①はがきか同サイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②各投稿の裏には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号を記入してください。メール投稿の場合も忘れずに！
③各あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき（厚紙）に必ず、②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送る際は以下の規定を守ってください。
・ファイル容量は1M以内(圧縮はZIPかStuffit形式で)
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG(その場合は低圧縮で)。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

**あて先**

はがき、封書での投稿

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox〇〇(コーナー名)」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

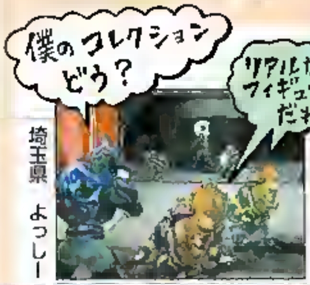
次号の締切は11月11日(火)必着です

募集中コーナーご案内

●ブラックホール漫画塾：はがきサイズまたは4コマで、おもしろマンガに挑戦。●Xbox開発事業団：Xbox関連の「こんなのがあったらいいな」という商品企画を大募集。まじめ、とんでもな系、どちらでもオーケー。イラストも大歓迎。●ガガーリンの目：カメラ付き ●読者レビュー：発売中のXboxゲームを一刀両断。

## よく耳をすませば 500

毎回、よくそんなに思いつくなと感心するほど、1枚のハガキ(メール)に大量にネタを書いてくる人も(ス)



埼玉県　よっしー



東京都　冷めたピザ

### 次回のお題は……？

あなたの脚本で、この写真に命を与えてください。メイクドラマ！





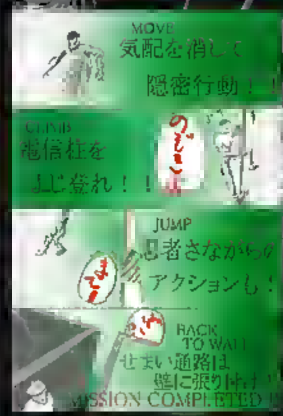



山梨県　うろこ雲

今回の最多意見は「オレは右の娘がいい」みたいな奥のキャラを女性に見立てたものでした。次回もみんなの投稿、楽しみにしてます！

## ブラックホール漫画塾 600

絵のうまいヘタは問いません。一コマ、コラージュ、おもしろければ何でもオーケーの間口の広いコーナー(船)



広島県　Valth

●せっかくの能力をこんなことに[illegible]い(ス)



群馬県　みっともない

●さすが47の母ちゃん。まったく動じない(船)

## 500 Xbox開発事業団

現状に甘んじない人たちが集う、Xbox改良提案の場(船)

●プリンター付きXbox！　ゲーム中にキャラがおもしろい格好したとき、裏技を発見したとき、おもしろバグが出たときなどにボタンを押すと、その場ですぐに印刷できる！　攻略サイトなどで役に立ちそう！　愛知県　なっけ

●IP電話にテレビ電話、音楽や映像のダウンロードは技術的に可能？　某ウサギと提携して英会話スクールを開校！　今後のXbox Liveのためにもなり一石二鳥！？　京都府　CIPHER

●Xbox本体のディスクトレイを増やす！　ゲームの切り替えがす速く行えるので、Xbox Liveの際、すぐに行きたいゲームへ移動が可能！　東京都　ワッキー

●マイクロソフト製のPC用コントローラー(フライトスティックやハンドルコントローラーなど)をXboxでも使えるように、変換できるものを作ってほしい。　京都府　ま～ぼ～

●通風口にホコリフィルターをつければホコリやゴミをシャットアウト。つけはずし自由で水洗いもできればいつでも清潔！　高知県　GAMES BOND

●壁掛け式のXbox。本体にスピーカーを内蔵して、ゲームをしないときはCDも聴けるといい。　山梨県　うろこ雲

●Xboxに暖房機能をつける！　ゲームに熱中しながら寒い冬をのりきろう!!　熊本県　仮面トミダー

## おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目 500

家で、街で、おもしろいものを見つけたらカメラ付き携帯で撮って送ってくれ！　いまイチバンの穴場だニャ(宇)



大阪府　北野正幸

←「たばこは売ってません」だそうで。どんな料理が出てくるのかも非常に気になる(船)


福岡県　トッツアン

←空を撮ったら偶然写ったとか。見つからないように気をつけてたんだけどなぁ(ス)

## 編集部サテライト通信

全Xboxソフトのクリアーに挑戦！　新人ライターが挑む耐久攻略奮闘記。

### ブレイブゲーマーへの道 BRAVE GAMER vol.7

**9/26**　アラスカに着いてからあまり進展していない『ESPN Winter XGames Snowboarding 2002』。引き続きX gameへの出場を目指します。通常のコンペには目もくれず、つぎの国へ進むための"パス"を入手する試験にのみ、挑戦していく方向でプレイに励む日々。

**9/27**　昨日までの方向性は間違いだと気づきました……。重要なのは、ボードなどのアイテム性能以上にキャラ自体の能力。何度も滑って、各種ステータスを鍛えなくてはいけないのです。つまり、キャラの能力が低いまま進んでもいつか詰まる、ということ……。

**9/28**　山ごもり開始。このゲーム。音楽がカッコイイのが救いです。

**10/1**　久々に"パス"の獲得試験を受けたところ、見事合格しました。強くなった自分を実感します。

**10/4**　世界の山を巡ること1ヵ月半。やっとクリアーです。ボリュームありすぎ……。ふつうに楽しいですが、こういう企画には敵！

**10/5**　久しぶりのクジ引き。出たのは『大戦略VII』……!!　編集さん曰く「Xbox版は遊びやすく、この手の入門用としては最適」だそうです。戦略シミュレーションほど苦手なものはない僕にもクリアーできるんでしょうか……!?

**10/11**　予想どおり(?)1面で手詰まりです。ルールが理解できない……。しかし、そんな僕に神の手が。チュートリアルがあることにいまさら気づきました。かなり親切に手取り足取り教えてくれます。とりあえず、ルールをマスターしなくては……。挑戦中の『ゴッサム』と『大戦略VII』、この牙城を何とか崩して、来月以降につながるようにがんばらなくては！

**ルール**
一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ。
一、遊ぶ順番はクジ引きで決定。
一、同時に2本のゲームの並行プレイを許可する(クリアーしたものから、つぎの1本と入れ替え)。



←滑れば滑るほどキャラは成長していく。

全タイトルクリアーまで
あと 102／112タイトル



募集中コーナーご案内
●[illegible]ターコロニー：おたより何でも！　ゆかいな(?)パーソナリティがコメントします。●イラストコンテスト：カラーまたは白黒のイラスト。Xboxゲーム関連のテーマであってもなくてもオーケー！！●もしもXbox：「もしも○○だったら？」という毎回変わるお題への回答。●駆け込み宇宙センター：「ねえねえ聞いてよ！」と[illegible]ずにはいられないグチや不満、お聞きします。●川柳流星群：Xbox関連の話題を五七五で。●よく耳をすませば：写真の吹き出しに入るセリフを考えてみよう。

# ギャラクシーイラストコンテスト

500

同じキャラクターのイラストが多数届くと、本当に悩んでしまいます。うぅぅ（ス）

## 今月の一等星

1500



東京都　Dr.ひろい
シナトの行く手に立ちはだかるモンカンの影。迫力ある発色もすばらしい「魔牙霊」。力強い目とたくましい腕がステキ（ス）




北海道　デールテール
我輩も一度は憧れた特殊部隊。ランチャー片手に、このページ中いちばんの完全武装です（船）



福岡県　G.N.A
妙にリアルで驚きのかすみちゃん。思わず触りたくなるサラサラの髪だニャ～（宇）



大阪府　MAZU
丁寧な仕上げだけでなく、渋い色選びが何とも。微妙な風合いが印刷に出るか心配（ス）



大阪府　T.O
勇介君の身にいったい何が？　女の子たちの視線に異様な威圧感を感じるのはナゼ？（船）




福岡県　走る槍楯
人口眼球と知りつつも、ドキッとしてしまうイラスト。ロゴで区切るとはナイスです（ス）



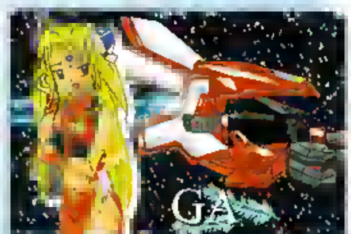
福岡県　TRICK
さっそく届きました『ぷよぷよフィーバー』。ぷよの表情どれもがキュートだニャ（宇）




東京都　ワッキー
クールなまなざしのサム・フィッシャー。オイラもC・I・Aの諜報員に憧れたニャ～（宇）




福岡県　兼定和泉
剣の透明感も美しく、金色に輝く顔光。無表情な顔だけに、すごみがありますねぇ（船）




群馬県　mikeneko
カンフーファイターとともにニコリの「ギャラクシーエンジェル」の蘭花ちゃん。お星様いっぱいの宇宙がキレイ（ス）

## もしもXbox

500

今回のお題は「もしもあるキャラとあるキャラが合体したら？」ですニャ（宇）

大喬と小喬が合体し中喬に！　滋賀県　ロック
――そうくるとは思わなかったニャ……（宇）

ブリンクスと47を合体。時間をあやつれる最強の暗殺者誕生！　福岡県　えとち～
――ブリンクスは今回も何かと人気でした（船）

かすみ＋ブリンクス＝ネコ耳かすみ。萌え度アップです！（間違い：毛深いかすみ）岐阜県　米騒動
――口だけブリンクスだったら妖怪みたいよね（ス）

『JSRF』と『ガンヴァルキリー』のキャラを合体。足場がなくても飛びながらペイントできる。　東京都　Dr.ひろい
――窓ふきとかも頼まれちゃいそうだニャ（宇）

次回のお題は「もしもゲームのアイテムをひとつだけ所持できたら？」。お題も募集中だ！（船）

## Rbox駆け込み宇宙センター

500

お悩み、グチ、マイナスのエネルギーはココにぶつけよう。相談料無料（船）

●先日、高校の体育祭があった。僕は部対抗リレーに出ることになり、みんながんばっていたので、ダッシュで走った。なのに先輩たちは全力で走らず、何かふざけて走ってた。「ナニお前本気で走ってんの？」って先輩に言われて僕はムカついたが、相手は先輩なので何も言えない……。絶対、僕がやったことは正しかったと思う……。　愛知県　aj
――一生懸命ってかっこいいじゃない。がんばるほどイイ思い出になるものよ。500ポイントあげるから、先輩の言葉は忘れなさい（ス）
――我輩の学生時代は、リレーで足が遅いとマジ怒りされたもんだがな、友人たちに（船）
――船長は足が短いから、しょうがないのにニャ。みんなも、悩みや愚痴、日々の疑問やらなんでも、送っておくれニャ～（宇）

## 川柳流星群

500

本当はボーッとしてるだけでも「川柳ひねってた」と言いわけすれば、途端にクレバーな感じ（ス）

やりすぎて
気づけば爺さん
玉手箱（Xbox）
広島県　Valth
評●こ、怖い。ゲームは一日1～2時間ー（ス）

ワシがやる
吠えるじいちゃん
またギャルゲー
東京都　なんだかなー
評●同世代の女性は大人っぽ過ぎるんだよな（船）

公式HPのご案内

●掲示板メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、いろいろ活用してください。編集部員はもちろん、思わぬクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしているかも？　掲示板を初めて利用するときには会員登録（メール申請）が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

読者投稿コーナー

# Rbox リーダーズボックス

散歩をすれば、垣根から漂うキンモクセイの香り。もしかしてどこかのトイレの芳香剤では…と不安になるときもありますが、もうすっかり秋なんですね。皆さんからのおハガキを手に、一句ひねりたい気分ですが残念。スペースがもうないや。




## レターコロニー

500

**最近中国からお友だちがやってきて、中華な宇宙食をごちそうされたと言い張る3人が送る、おたよりコーナー。**

ぎんなん、栗、キノコ。秋といえば拾い食いの季節よねー（ス）

まぁ宇吉クンは、年中ゴミ箱周辺で拾い食いしてたワケだが……（船）

そのころのほうが、いいもん食ってたような気がするニャ（宇）

●ウチの近所のノラ猫が、玄関の戸を開けて家の中を荒らしていきます。宇吉さんはそんなことしないですよね？　宮城県　エクボク

――オイラはゴミ箱止まり。家宅侵入は船長の得意分野ニャ（宇）

まぁ若気の至りっていうか、やんちゃしてたころもあったさ（船）

――少しは否定しなさいよ！　やんちゃといえばこんなハガキが（ス）

●最近、家の周辺にピンポンダッシュが多発しています！（たま～に連打！）犯人は誰かわかりませんが、近くで遊んでいる子どもたちが怪しいです。もうそろそろ限界です！　どう対処すべきですか？　大阪府　Karakuri

――子どもがボタンを押そうとしたところで、受話器あげて怒鳴るのが効果的よ！　がんばれ！（ス）

我輩もよくやったな。道行く人にインターホンで話しかけるの。みんなキョロキョロするんだよな（船）

――首根っこひっつかまえて「迷惑です！」ってしつけないと、船長みたいな大人になっちゃうニャ（宇）

●先日左足の親指を手術しました!!　理由は石を蹴ろうとしたら地面蹴っちゃって、爪の中で内出血してたんです（苦笑）。今年になって新しい爪が生えてきて、夏休みに古い爪が取れたんですが、親指からウミが出てきてグチュグチュに……。病院にいったら「こりゃすごい重症な巻き爪だ」と言われました。いまは松葉杖生活なんですが、早く健康体に戻りた～い!!　愛知県　なっけ

――巻爪って痛いのよね。動けないあいだは、ヒマつぶしに投稿ネタでも考えてるといいと思うわ（ス）

――蹴ろうとした小石のタタリだね。じつは墓石のカケラだったとか（船）

――もう夏は終わったので、怪談話はノーサンキューだニャ～（宇）

●私のおばあちゃんは爪切りを取り出すのが面倒くさいと言って、足を口まで持っていき、歯で足の爪を噛み切ります。おばあちゃん、そこまでせんでも私が爪切り取ってあげるよ……。　茨城県　雪泣手

おばあちゃん、体やわらかいわねぇ。すごい光景だろうけど（ス）

そのまま切った爪を、面倒くさいと言ってそこらへんにプッと吐き出してたら尊敬するね（船）

●このまえ、久しぶりにファミコンで遊んだのですが、ファミコンはセーブできないソフトもあり、そのようなソフトはパスワードをいちいちメモらないといけません。昔はメモをよく書き間違えたりしました。そこで不意に目に止まったのが携帯。写メールでパシャっとパスワード画面を撮影。写し間違えもないし、なにしろラク。時代の進歩を感じたそんな一日でした。　群馬県　みっともない

――そのまま携帯をつなげて続きができたらラクチンなのにニャ（宇）

――我輩が幼いころは、ティッシュの箱に書いといて、親に捨てられたりしたもんだが。便利になったな（船）

――いまだに"復活の呪文"が暗唱できる大人もけっこういるわよね（ス）

●行ってきました東京ゲームショウ2003！　自分はXboxブースの巨大スクリーンの前で、テクモの板垣伴信様が司会をしている『NINJA GAIDEN』の紹介を見ていました！　めちゃくちゃかっこよかったです！　しかもその後！　紹介を終えた板垣伴信様が、自分の横を通り過ぎたのです！　握手をしていただこうと思ったのですが、無視されるのが怖くてやめました。いまとなっては後悔です。うぅ板垣さま～！　東京都　KAZU

――わかるなぁその気持ち。我輩もけっこうシャイなほうだから（船）

――ちゃんと話しかければ、そんな無視なんてされないって！（ス）

――みんなお祭り気分だから、多少はじけてもきっと許されたニャ（宇）

●先日の話、バスに乗っているときに「つぎ、止まります」のアナウンス。にもかかわらず、バスは止まる素振りもなく、そのまま隣の商店に突入！　バス停のお客も商店主も『クレタク』の乗客の如き形相に。後日、運転手さんの突発的意識不明と判明。ホント、街は危険がイッパイ！　京都府　アルフォンス

――新しいバスの止めかた……なわけないわよね。いくらなんでも（ス）

――商店主の人、災難だな～。突っ込み先が女湯だったら、マンガみたいでちょっとうらやましいが（船）

――ともあれ『デススロットル』にまではならなくてよかったニャ（宇）

●予備校のイスに記載された情報によると「いま、グッチ雄三が熱い！」らしいです。　岐阜県　米騒動

――いつ書かれたものなのか、気になるところだけど……（ス）

――こないだ某惑星のデパートでサイン会してるのを船長と見たニャ（宇）

――えらい人気だったよな。子どもとお母さんに。確かに熱かった（船）

●通学途中に猫がたくさんいる場所があるのですが、その中に宇吉クンそっくりな猫がいました。最近はまったく見かけません、あの猫は宇吉クンですか？。　滋賀県　ロック

――そういえばサイン会のあと、宇吉を見失ったが……（船）

――オイラじゃないニャ！（宇）

●ガガーリンの目が始まって以来、ヘンな画像が送られてきて悩まされるってことはありませんか？　京都府　CIPHER

――おかげさまで、まだ載せられないほどヤバイ写真は届いてないぞ（船）

――空を取った写真がよく届くけど、みんな私たちを捜しているの？（ス）

――携帯カメラじゃ、オイラたちは写せないと思うけどニャ～（宇）

●最近思うのですが、Xboxが大きく感じなくなってきたのは自分だけでしょうか……？　ちなみにコントローラも、北米版を買って使っています。しっくりと持ちやすいような。　京都府　ま～ぼ～

――きっと成長期だからさ。我輩も部屋がまえより小さく感じ……（船）

――……るわけないニャ（宇）

――私は最近LDプレーヤーを買ったんだけど、逆に自分の存在をちっぽけに感じたわ。本体でかくて（ス）

●大学のサークルの飲み会で、帰り際に「ではそろそろ落ちますね」と思わず言ってしまった私は、もうダメなのでしょうか……？　北海道　テールテール

――「落ちる」ってなんニャ？（宇）

――まったく解らないのも問題だな。さて我輩たちもそろそろ落ちるか（船）

――事件、愚痴、発見など、お便りなんでも待ってます！>ALL（ス）



ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントが加算されます。ポイントは2004年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！　【優勝：記念トロフィー＋Xbox本体orパイオニア5.1chヘッドホン（どちらか1台）＋お好みソフト2本】、【2位：記念楯＋お好みソフト2本】、【3位：記念楯＋お好みソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【5000ポイント達成：福袋（内容はそれぞれ異なります）】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただ

『Xbox Music Mixer』日本版開発プロデューサーに聞く

# 店頭での"販売"ではなく、ファミ通Xboxの"付録"にした理由



**まさか欧米では市販される『XMM』が、日本ではファミ通Xbox付録になるなんて！　というわけで、その経緯と本ソフトの楽しみかたなどを、日本版プロデューサーのマイクロソフト大木氏にじっくりと話を聞いてみたぞ！**

### 日本版はカラオケよりも音楽&映像を重視

——そもそも、この『XMM』はどういった経緯で開発されたものなのでしょうか?

**大木**　アメリカ本社のXboxグループには、Xboxのさまざまな楽しみかたを企画しているチームがあるんです。そこから数々のアイデアが企画され、今回はこの『XMM』がリリースされることになったんです。

このソフトにおいて、アメリカでは"カラオケ"がいちばんメインとなる機能なんですよ。あっちでは、週末になると友だちを呼んで、昼は庭でバーベキューして、夜は家の地下室に入ってゲームやカラオケをしたり、音楽を聴いたりしてるんです。

そこで、「だったら、Xbox1台でゲームも音楽もカラオケもできるようにしたらどうだろう?」というコンセプトで産まれました。

——日本の一般家庭では、あまり家の中ではカラオケしないですよね。

**大木**　そうなんですよ。それに日本のほうがカラオケボックスという文化は成熟してますからね。なので、日本では『Xbox Music Mixer』というタイトルどおり、音楽と映像・画像をミックスさせる機能をメインに据える形のほうがいいだろう、と。

また、パソコンと接続してデータを転送できるという、ある意味マイクロソフトらしいフィーチャーも強調していきたい部分ですね。

——米国だと、カラオケデータ(曲と歌詞がセットになっている)をダウンロードできるようですが、日本の楽曲でこういったサービスが始まる予定はあるのでしょうか?

**大木**　今後の課題ですね。アメリカのほうでは、イートスリープミュージックというサイト(http://www.eatsleepmusic.com/)からカラオケ用データをパソコンにダウンロードして、パソコンからXboxに転送する、という形でカラオケ曲を増やすことができます。将来的には、Xbox Live経由で直接ダウンロードできるようにする予定です。日本からでもダウンロードは可能ですが、いまのところ洋楽しかありません。

日本でも『XMM』でカラオケ機能を使いたいという要望が大きければ、できるだけ早期に日本の楽曲もダウンロードできるようにしたいですね。




### 現Xboxユーザーの方に届けたい そのための本誌付録化!

——パソコンからデータを転送できる、というのは、いままでのゲーム機にはない機能ですね。

**大木**　Xboxのユーザーアンケートを行うと、その要望の上位に「パソコンとつなげられるようにしてほしい」というのがあるんですよ。それが実現できたかな、と。

転送できるのは、音楽データ(WMA、MP3)とカラオケデータ(KRK)、画像データ(JPG)です。LAN経由で転送することになります。

——店頭で販売ではなく、ファミ通Xboxの付録という形でリリースすることになりました。

**大木**　ひと言で言うと、「Xboxの新しい可能性として、すごくおもしろいソフトだから、Xboxユーザーにぜひ使ってほしい!」という気持ちが強くあったんです。安くして売る、という案もあったんですが、どうせならあげちゃおうよ、と(笑)。

そこで配布方法として、"ファミ通Xbox特別付録"という形がいちばんいいんじゃないかと思いまして。Xboxの新しい楽しみかたを、いまのXboxユーザーにぜひ感じてほしかったんです。

——アメリカ版ではマイクが同梱されておりますが、日本ではこれの販売などの予定はありますか?

**大木**　いまのところ販売する予定はありません。Xboxボイスコミュニケータを使えば、カラオケマイクになります。これなら、歌って踊れますよ(笑)。

マイクはつきませんが、日本版にしか入っていないコンテンツも多数ありますよ。何と言ってもテクノゴッドの異名を持つケンイシイさんが『XMM』のための新曲「Flash Sensitive」を提供してくれたのはうれしかったですね。

さらに、この曲のイメージにあった映像も新たに制作しました。teevee graphicsという映像制作会社に依頼し、15種類ほど追加してあります。映像と音楽面においては、アメリカ版よりも充実しているんじゃないかと思いますね。

### 『XMM』のようなソフトはこれからも開発していきたい

——今後も『XMM』のようなタイトルはリリースされるのでしょうか?

**大木**　『XMM』の反響しだいでは十分ありえると思いますね。

とにかく『XMM』を使ってみてください。Xbox.comにアンケートを用意しますので、感想をぜひ聞かせてください。開発者である我々も、すごく楽しみながら作った1本です。この楽しさ、新しさをひとりでも多くの人に感じてもらえたらうれしいです。

もちろん、このソフトだけでなく、今後もいろんな新しいタイトルをリリースしていきたいと思っていますので、そのためにもまずはみなさんの要望をたくさん聞かせてください。甘口辛口、叱咤激励、どんな些細なことでもかまいません。お待ちしております!



マイクロソフト Xbox事業本部
戦略企画室 ビジネス開発グループ
シニアマネージャ
**大木和彦**

**たくさんのXboxユーザーに、新しい可能性を感じてもらえたらうれしい。今後のためにも、ぜひ感想を聞かせてください！**

# 次号で製品版が付録に！

次号付録

# XBOX MUSIC MIXER のすべて




**先日の東京ゲームショウにて、『Xbox Music Mixer』の国内リリースが正式に発表！ しかも、ファミ通Xbox1月号（11月29日発売）特別付録としてユーザーに届けることになったぞ！**

| others | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | エックスボックスミュージックミキサー | | |
| 発売元 | マイクロソフト | ジャンル | ミュージックソフト |
| 発売日 | ファミ通Xbox2004年1月号（11月29日発売）付録 | 価格 | ― |
| 開発 | Wild Tangent（ワイルドタンジェント） | 制作者 | ― |
| ブロック数 | ― | 対象年齢 | 全年齢 |
| その他 | 次号付録以外の配布は、いまのところ予定にありません。 | | |

## Xboxがまったく新しいミュージックシーンを築く！

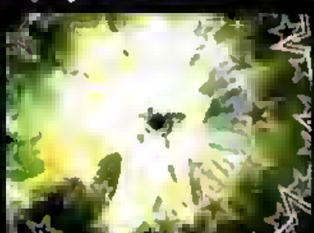
今年の5月、アメリカのロサンゼルスで開催された"E3"にて初公開された音楽ソフトが、この『Xbox Music Mixer』（以下XMM）だ。カラオケをメインに、音楽を使ったさまざまな機能がついたものだ。アメリカでは一般家庭内でカラオケをすることが、ごくふつうに行われているため、このソフトが生まれたとか（詳しくは次ページインタビュー参照）。アメリカでは39.99ドル（約4400円）で今冬発売予定だが、日本ではいつごろいくらで発売になるのか？ ……なんて思っていたら、マイクロソフトの協力のもと、次号ファミ通Xbox特別付録としてリリースされることが決定！ しばらくのあいだ、この付録以外での入手は不可能だぞ！

ではさっそく、『XMM』のキーとなる4つの機能を紹介しよう。




➡米国版はカラオケがメインだが、日本版は音楽と映像が中心。オリジナル映像やケンシイシイ書き下ろしの新曲が、日本版のみ収録されている。

### RAVE MODE キミも今日からビデオジョッキー　レイブモード



⬆日本版のみ収録の映像セットも多数あり！ それらを使って、あとはタイミングよくポンポンとボタンを押すだけで十分それっぽい！ 何とも不思議な気分を味わえるぞ。

音楽を楽しむだけでなく、イメージに合わせてリアルタイムに映像を変化させていく、いわゆるVJ（ビデオジョッキー）の気分を味わえるのが、このレイブモードだ。映像を変更したり効果を加えたりといった操作はコントローラから簡単に行うことができる。リズムに合わせて雰囲気で操作するだけでオーケーだ。コントローラを複数つければ、友だちといっしょに操作することも可能。

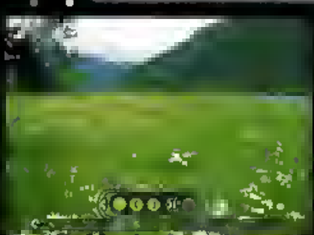
### MUSICPLAYER CDの曲名も自動的に表示される！　ミュージックプレイヤー



⬆3Dビジュアライザでは、カメラアングルの変更や、ダンサーの各種設定などを行えるので、好きなように操作してみるといい。曲のテンポに合わせて踊っているぞ。

音楽CDからハードディスクへの録音、2Dや3D映像との同期再生（ビジュアライザ）、WindowsXPパソコンから音楽データを転送できる。CD録音はXbox本体のみでも可能だが、『XMM』を使うとCDデータベースにより自動的に曲名がつくようになった。1文字ずつ曲名を入力しなくてもいいのは、すごく便利！ また、音楽に合わせてインタラクティブに動くビジュアライザもとてもユニーク！

### SLIDESHOW パソコンから画像データを転送　スライドショー



⬆データ転送は専用ソフトで行う。『XMM』のサイト（http://www.xbox.com/jp/xmm/）よりダウンロードできる予定だ。Windows XP版のみで、他OSでは接続不可。

パソコンから画像データ（デジカメなどでも採用されている一般的なJPEG形式）をLANケーブルで転送し、それをスライド形式に特定の順に表示させたり，サウンド効果をつけたりできるのがこのモードだ。日ごろから撮り溜めていたデジカメの画像を、Xboxを使ってテレビに表示させる（しかも音楽付き）なんて、すっごいゼイタクな感じ！ 友だちや家族にも大ウケ間違いなした。

### 自分の歌声も録音可能！　カラオケ




⬆アメリカ版はマイク同梱で市販されるが、日本版はさすがに本誌付録ではできず。いちおう、Xboxボイスコミュニケータで代用することはできる。マイク単品での販売予定はない。

歌詞付きのカラオケデータを再生し、いわゆるカラオケを楽しむことができる。日本版には『Y.M.C.A』のみ入っている。CDから録音した曲も、擬似的にボーカル部分の音をミュートしてカラオケのように使うことも可能だぞ（この場合は歌詞は出ない）。さらに、自分が歌っている状態をXbox本体に録音することができるんだからすごい（Xboxボイスコミュニケータをマイク代わりに使用可能）。

## 椿原 裕
Yutaka Tsubakihara

Xbox事業本部 パートナー営業部
アカウントエグゼクティブ



●おもなお仕事
日本のゲームソフトメーカーの総合窓口。現在は、主に大手ゲームメーカーを複数担当

●MS歴
2000年7月から

●Xboxに関わるようになった理由
前職おもちゃ販売のゲーム担当、前々職がコンピューターのシステム販売を担当し、マイクロソフトがゲームコンソールを販売すると聞いて自分の経歴と直接する部分が多いと感じたから

●好きなゲーム
アクション系

仕事は、サードパートナーから日本および海外でのXbox向けタイトルを開発・発売してもらうための交渉と、日本で発売する際のスケジュール管理、販売促進のサポートです。仕事を始めたときには、毎晩どこかのメーカーさんといっしょに飲んでいました。その分、家庭崩壊の危機になりましたが。

## 半戸 祐次
Yuji Hando

Xbox事業本部 リテール営業部
営業グループ
アカウントエグゼクティブ



●おもなお仕事
アカウント&エリアマネージメント(名古屋エリア)

●MS歴
9年目。Xboxは1年強

●Xboxに関わるようになった理由
最後発参入メーカーとして、業界の常識や、慣習にこだわらず、PCソフトの側で培ったリテールセールス、リテールマーケティングの経験を活用することで、新しい形でのXboxの立ち上げに参加したかった

●好きなゲーム
レーシングシミュレーション

マイクロソフトは、9年目になります。Xboxはまだ、1年強ですね。PC時代はワードのシェア争いで某メーカーとの競合をくり広げて、ワープロソフトのいちばんを勝ち取りましたから、Xboxでもいちばんを目指し続けますよ。漬け物石や異端児とか言われますが、漬け物には漬け物石が必要なんです。ゲーム業界にはXboxが必要とされているんです。今後も皆さんの貴重な意見に耳を傾け、Xboxならではのソフトや、Xboxならではの使いかたを揃え、家庭で楽しんでいただけるようにがんばりますので、これからもぜひXboxを応援してください。

## 渡辺 篤
Atsushi Watanabe

Xbox事業本部 リテール営業本部
マーケティンググループ
シニアマーケティングスペシャリスト



●おもなお仕事
MGSタイトルの店頭販促とXbox全体の店頭PR

●MS歴
1年

●Xboxに関わるようになった理由
まえの会社を辞めたときに紹介されたのがきっかけ。まだ発売間もないプラットフォームなので、自分たちでこれからXboxビジネスを大きくしていけるということに魅力を感じて

●好きなゲーム
レース、アドベンチャー

店頭にいらっしゃったお客様にXboxの存在や魅力をアピールすることがおもな仕事です。やはり店頭で自分の作ったPOPなどを熱心に見ていただけるシーンに出会うと、うれしいですね。

Xboxは、これからもどんどんよいタイトルが出てきます。これらのソフトの魅力を店頭に来ていただいた皆さんに余すところなく伝えていきますので、期待していてください。

## 松原 朋子
Tomoko Matsubara

Xbox事業本部
戦略企画室ビジネス企画グループ
シニアマーケティングスペシャリスト

●おもなお仕事
リサーチ&プランニング

●MS歴
3年目

●Xboxに関わるようになった理由
Xboxが創り出す新しい世界を経験したかった

●好きなゲーム
アクション、シューティング、スポーツ、パズル

●英語力
叶姉妹程度



おもな仕事は、皆さんからいただいたアンケートなどを分析し、今後のXboxへフィードバックさせていくことです。お客様を非常に近くに感じながら仕事ができるところはうれしいです。Xboxのことを24時間気になっているという感じですね。いつも皆さんからお寄せいただくご意見を拝見しています。皆さんにもっと満足していただけるように、日々奮闘しています。これからもXboxをよろしくお願いします。Xboxでいっしょに遊びましょう!!



## ウィリアム ベイカン
William N.Bacon

Xbox事業本部
サービス&サポート統括部 品質管理部
サーティフィケーションコーディネータ

●おもなお仕事
サーティフィケーションテストのスケジュールのコーディネーション、ラボから上がってくるテスト結果を営業窓口へフィードバック。そしてMS本社の品質管理部の日本窓口

●MS歴
約2年

●Xboxに関わるようになった理由
ゲームが大好きだから

●好きなゲーム
レース、シューティング、アクション

開発されたソフトが規定にそって作られているのかをプレイテストして確認をするためのスケジュール管理や窓口業務を行っています。自社、他社にかかわらず同じ扱いで、発売日の変更などが起こらないようにスケジュール管理をして、調整しています。無事にテストを終えて、日本のユーザーの手にゲームが届くことがうれしいです。間に合いそうもなくなるときがいちばん辛いですね。

Xboxのユーザー向けイベント等にはちょくちょく顔を出しますので、お気軽に声かけてください!

## 取材を終えて
### みんなXboxを愛してる!!

今月は、マイクロソフトXbox事業本部のさまざまな部署の方々8名にお話を聞くことができた。皆さんのお忙しい時間を割いていただき、いろいろお聞きしたのだが、誌面の都合もあって、その声のすべてをお伝えできないのは残念だ。しかし、登場していただいた皆さんから感じることができたのは、Xboxへの愛とこれからもXboxを盛りあげていこうという情熱である。

Xboxというすばらしいハードに関わる者として、いかにそのよさを伝え、トップを目指すその姿勢は、必ず実を結ぶはずだ。長期的な展望は、ただ目先を追うのではなく、Xboxの本当の成功のためにあるから……。読者のみんなにはそれを理解して、マイクロソフトの方々を身近に感じてほしかったのだ。そして、みんなでXboxとマイクロソフトを応援していこう!

**We love Xbox!!**

# Xbox Insider

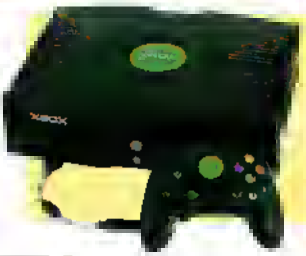
## Xboxを支える人々

**ふだんは、Xboxを陰から支えている方々に登場いただき、Xboxとどのように関わり、どのような思いでいるかを紹介する企画です。**

## Xboxが発売されて20ヵ月、Xboxを支える人々とは!?

マイクロソフトのVIPやゲームクリエーター、広報の方々は本誌誌面に多数登場していただいている。だが、それ以外にも多くの方々が、マイクロソフトの社内でXboxを支えているのだ。そんな方々に無理をお願いして登場していただき、どのようにXboxを支え、思いを寄せているのか？　その声を少しでもみんなに届けるために企画したこのコーナー。

その声を聞けば、Xboxを応援する我らXboxユーザーには、Xboxを支え続けるマイクロソフトXbox事業本部の方々を身近に感じることができるはずだ。Xboxのすばらしさを、いかに多くの人に伝えることができるのかと同じように、とても重要なこと。





### 間中 信一
Shinichi Manaka

Xbox事業本部プラットフォーム開発統括部統括部長



**●おもなお仕事**
Xbox Liveサービス開発と運用、およびXboxシステムの開発

**●MS歴**
1992年入社、2001年Xbox事業部に異動後、現職に

**●Xboxに関わるようになった理由**
オンライン機能を前提としたゲーム機であるXboxに対し、全世界を結ぶインターネットのインフラを使って、新しいエンターテイメントのプラットフォームを構築するという企画に魅力を感じて

**●好きなゲーム**
自分のペースでゲームが進められるRPG系のゲームとフライトシミュレータ

私は、マイクロソフトでWindowsの仕事をしてきて、XboxではXbox Liveサービスの日本での開発と運用を中心に担当しています。1月16日にXbox Liveサービスを開始するときは、久しぶりに死ぬ思いをしましたね（笑）。サービスの運用準備だけでなく、同時にサービスを開始するゲームタイトルをスケジュールどおりにリリースできるように調整し、ユーザーからの問合せや考えられるすべてのサービス障害への対応策を手順化し、ブロードバンドネットワークでの検証を可能な限り行うなどなど、いま考えるだけでも背筋がゾッとしますよ。

XboxとPCの接続は、マイクロソフトだからできることで、セキュリティーなどまだまだ問題は多いですが、これからがおもしろくなるはずです。家電製品との連動などもしてみたいですね。ユーザーのライフスタイルにどのように入っていけるか？　Xboxがテレビにつながっている部分を十分に利用したいですね。Xbox Liveサービスを計画的に拡張し、ユーザーの皆さんがいろいろな人と楽しんでいただける時間と空間を提供したい。日本の方々に支持していただけるように、皆さんのライフスタイルの中で生きるXboxを提供していきたいと考えています。来春にはまた新しいサービスを提供できると思うのでお楽しみに。

### 鵜木 健栄
Kenei Unoki

Xbox事業本部アドバンストテクノロジー部
TGM グループ
マネージャ

**●おもなお仕事**
タイトル開発のサポート、コンサルタント

**●MS歴**
12月でマル3年

**●Xboxに関わるようになった理由**
転職のお誘いがあり、マイクロソフトに興味があったから

**●好きなゲーム**
アドベンチャー、シューティング、パズル、RPG、ネットワークゲーム、シミュレーション



前職は、某大手ゲームメーカーで、テクニカルサポートをしていました。現在は、Xboxでのゲームタイトルの制作に関して、各タイトルの開発のサポートやコンサルタントなども行っています。Xboxの仕事をしていてうれしかったのは、開発チームの方と知り合ったときや、開発チームの方々とグループ感を感じているときですね。ただ、コミュニケーションを図るのは大変ですね。英語力も"微妙"と"まぁまぁ"のあいだぐらいなので……。

個人的にオススメのXboxタイトルは、『DOAX』、『パンツァードラグーン オルタ』、『JSRF』などですね。技術的にもスゴイですよこれらのタイトルは。

私にとってのXboxは、"愛"であり、皆さんに届けたいのは、「集え、Xboxの旗の下に！」という感じでしょうか？

### 鶴淵 忠成
Tadashi e Tsurubuchi

Xbox事業本部マーケティング本部
プラットフォーム&ブランドマーケティンググループ
シニアマーケティングエグゼクティブ

**●おもなお仕事**
Xbox本体に対する、プラット・フォームとしてのマーケティング

**●MS歴**
約10年、Xboxは約2年

**●Xboxに関わるようになった理由**
すでにXboxに関わっていた知り合いより誘いを受け、おもしろそうだったので、異動を決めました

**●好きなゲーム**
FPS全般



ひょんなことから大卒でマイクロソフトに採用になって以来、現在に至るまでの10年間マイクロソフト専属です（笑）。Xboxの事業本部が立ち上がって、2001年に品質管理部に異動してからは、自社他社問わずに、製品リリースの最終段階で実施されるサーティフィケーション（※）に携わっていたので、日本での発売日以降ほぼすべての製品リリースに関わりましたね。

今年の8月からはマーケティングの部署に異動し、Xbox本体やXboxブランドのマーケティングを担当しています。Xbox本体の販売に関しては苦戦していることを承知のうえで、Xboxをいちばんのゲーム機にするために、知恵を絞ってがんばります。



※サーティフィケーションとは、発売まえのタイトルの最終チェックのことです。

でにほかのハードを持っている人たちに向けて、Xboxの優位性、おもしろさを伝えていかないとダメですよ。ユーザーの購買心をくすぐるもの、それを知らせるべきですね。

**五十嵐**　その点で大事にしたいのは、やはり店舗での演出ですよね。エンターテイメントを売りにしている以上、お客さんを楽しませなくちゃいけないし、もっと遊びを提供しなくちゃいけない。アイデアをお店に持ち込んでユーザーがお店で楽しめるようにしていきたいです。また、タイトルに限らず季節によって店頭でいっしょにイベントをできるお店を増やしていかなきゃいけない。アソビットシティでやったものは、そこだけに止まらず、全国に広げていってユーザーといっしょに盛り上げていきたいですね。

**波木井**　Xboxは発売するにあたってものすごく期待されたハードなんですよ。これからもその期待を裏切らないようがんばってほしいです。もちろんうちもこれまでどおり応援しますよ。

**五十嵐**　このあいだ渡邉さんに、Xboxの現状に対する厳しい意見をいただいて、そういう意見をもらえるのはありがたかったし、逆にそういう方がXboxの売り場担当でいてくれるというのは、本当に財産だと思いました。波木井さんはもちろん、全国の売り場の人たちとXboxを盛り上げていきたい。そのためにもアソビットシティさんには成功してもらって、こうすればXboxは売れる！ というモデルケースになっていただきたい。

**波木井**　私たちの店は、お客さんといっしょにレベルアップしていくことを基本としています。買ってくれるのを待つのではなく、買っていただけるよう、いろいろと試行錯誤をしながらやっています。

**泉水**　僕らもオンラインという床苗を育てていきたいと思っています。ほかのハードとの違い、強みはそこにあると考えているので。アソビットシティさんには、ぜひともいっしょに種をまいていただいて、刈り取るところまでやっていきたいですね。オンラインゲームのおもしろさって、伝えるのが非常に難しいですよね。そこをいっしょに広めていければ最高ですよ。

**波木井**　走り続けるしかないですよ。止まったらすぐ抜かれてしまう。オンラインゲームはすぐに世間に受け入れられないかもしれない。でも、走り続けなければ何も生まれませんから。

**泉水**　まずは僕らが走り続けて、ユーザーを気分よくいっしょに走れるようにしていきたいですね。とくにオンラインの世界は大事にしたいです。

## オンラインが軸？ そのまえにやるべき問題は？

**渡邉**　オンラインのコミュニティーの形成を目指すのは間違いではないと思います。でも現実的には、ベースとなるハードの数が増えないとどうしようもないですよね。ハード数を伸ばすためにはタイトルが重要になってきます。でもいまXboxで出ているタイトルって、パッケージを見ても、それがどういうゲームなのかわからないものが多い。けっきょく"やってみればおもしろいのに、商品に手が届くほどの興味を引かない""興味を引くイメージが浮かばない"。この点が問題なんだと思います。

アメリカではイメージよりもゲーム性を押し出したこの方法で成功しているのかもしれませんが、日本では"こういうキャラが出て、こういうイメージのゲームなんだ！"といういわゆるキャラを立たせることと、ゲーム自体の全体イメージを事前にしっかり作って宣伝しないと、コアユーザー以外には「買ってみよう！」というところまでは伝わらないと思います。

実際、ユーザーは発売日以降にはじめてゲームに触れます。そうなるとゲーム性を伝えるより、まずは商品のイメージをユーザーに焼き付けて、ユーザーがパッケージを手に取る動機付けを行えるような宣伝をファーストパーティー、サードパーティーを問わずしてほしいですね。とくにサードパーティーはファーストパーティーで埋められない日本独自のソフトを作っているところも多いですから。

本来、打ち出したいはずの『TFLO』に関しても、オンラインというだけでは、わかりづらいし心に響かない。どういうイメージなのかを重点に置いた広報展開をしたほうがいいのではないでしょうか。実際のところ、『戦闘妖精雪風』や『ピストロ・きゅーぴっと2』など、比較的キャラの立っていたゲームもありましたけど、それでもまだまだ足りないと思います。

とにかくいまはどんなタイトルもあまり数が出ていないですよね。やはりハードの台数を増やしてもらわないとどうしようもないと思います。そのためにオンラインを軸にする。それはそれでいいかもしれません。でももっとハードの間口を広げるようなソフトを作っていかないと、このまま尻すぼみになりかねないという危惧は正直ありますね。



**泉水**　そのとおりなのはわかっています。オンラインのベースとなるハード数が増えなければ、何を語ったところで意味をなさないですから。

**渡邉**　オンラインを伸ばしつつも、ベースの拡大をはかるため、ある程度売れるのが予測できる認知度の高いタイトルをがんばってリリースしてほしいです。そこでお客様の間口を広げて、Xboxに興味を持ってもらい、ハード数やタイトル数を出してからが本当の勝負どころであり、そこでオンラインの強さも生きてくると思います。

**波木井**　オンラインは店舗側からすると、取り扱いづらいジャンルではありますね。儲け、おいしいところはメーカーさんが持っていってしまうのでは、という感覚を持ってしまいますから。

**五十嵐**　確かにまだまだオンラインゲームの市場というのは成熟していません。これだけブロードバンドが一般化したにもかかわらず、オンラインゲームをやろうという人は少ないですよね。だからこそ我々は、オンラインゲームの世界を育てていきたい。

広げるためにはハード数が必要なのはわかっています。僕ら営業が、現場である売り場を盛り上げていって、そのあいだに泉水にいいソフトを引っ張ってきてもらわないとね。

**泉水**　キャラクターの立っているゲーム、Xboxだととくにテクモの『DOA』シリーズなど、メジャーな作品もあります。それをフルに活用して市場にパイを広げていきながら、そこに新たなゲームをどんどん投下していかなければならない。そのために私もパートナー営業部部長としてさらにがんばっていきますよ。

**松沼**　フライトシミュレーターや『エイジオブエンパイヤ』はこれからリリースされるんでしょうか？　というのはお客さんって期待感を持てないとハードを買おうという気にならないんですよ。いま、一般のお客さんが、これがあるならXboxを買おうというソフトが何もないと思います。

エサがない状態ではなかなか釣りもできないですよね。エサまでいかなくても、撒き餌でもいいから、何かが欲しいですね。

**波木井**　ゲーム機って、夢だからね。リリースが決まっているけど発表できないタイトルも多いでしょうが、たまにはぽろっと口から出したほうがいいかもしれませんよ（笑）。

**泉水**　僕はけっこうポロッと口から出るほうですけどね。これからも怒られない程度にポロポロ出していかないとダメかな（笑）。

（2003年10月14日収録）

# Windows95同様成功するまで育てていってほしい



## 波木井 薫 *Kaoru Hakii*

ラオックス株式会社営業本部ソフト事[illegible]部部長兼ソフト仕入部部長兼TSUTAYA[illegible]部部長。週刊ファミ通に月1で「儲かりまっか？」を連載中。日本を代表する店[illegible]。

## 対談を終えて

全国のショップがXbox売り場を縮小するなか、アソビットシティは広いスペースを使ってXboxを盛り立てている。厳しい意見が出るのも当然だろう。そんな大型店舗の意見に応えるのは大事なことだが、小さなゲームショップも日本の至るところにある。これらの店舗でもXboxを盛り立てていく策をマイクロソフトにはぜひとも期待したい。（編集部）

*The Dialogues of Sensui*

# 対談 泉水 第5回



左から、マイクロソフト株式会社執行役員　Xbox事業本部リテール営業本部本部長五十嵐章氏、泉水氏、波木井氏、ラオックス株式会社営業本部ソフト事業部ソフト仕入部バイヤー松沼由治氏、同アソビットシティXboxフロア担当渡邉裕介氏。今回は5人での座談会となった。

## 秋葉原アソビットシティ Xbox販売の現場からひと言

泉水対談第5回目は、Xboxを取り扱う店舗代表として、ラオックス株式会社ソフト仕入部から波木井部長、松沼氏とアソビットシティXboxフロア担当者である渡邉氏にご登場いただいた。アソビットシティは、秋葉原最大のゲームショップであり、一番街では、ゲーム館1フロアより広いXboxコーナーを展開し、体験コーナーもあることで有名なお店。果たして現場の意見とは？

マイクロソフト 泉水 敬 Takashi Sensui × アソビットシティ 波木井 薫 Kaoru Hakii

### 「今日は営業の責任者も連れてきました！」

今回は、店舗代表として3人、そしてマイクロソフトの執行役員にしてリテール営業本部本部長の五十嵐氏に登場いただき、座談会風にお届けしよう。

### Xbox初期普及の足かせ？ おもしろさ楽しさのアピール不足が原因

**泉水**　ラオックスさんには、Xbox専用フロアまで作っていただいて、大変ありがたく思っています。

**波木井**　Xboxの発売日のことですが、うちは都内のどこよりもハードを販売できたんですよ。初日にそれだけ売り上げたのは、やはり商品、Xboxにパワーがあったんでしょうね。魅力があるハードだったのは確かです。でも肝心の中身がダメだった。いいソフトを継続して出すという点でユーザーの期待に応えられていないというのが現在の結果につながったと私は考えます。

**泉水**　発売当初から数ヵ月は確かにソフト数が少なかったですね。でも現状ソフトはある程度数はそろってきたと考えています。それぞれのクオリティーもじょじょに上がってきています。

**波木井**　発売当初は、やるソフトがないという印象でした。定期的にソフトが出るとか、盛り上げていこうという演出が足りなかったかもしれない。最初に買ってもらったユーザーに、よかった、おもしろいと言わせられなかったのも出足が鈍った原因でしょうね。

　マイクロソフトさんはとてもパワーのある会社だと思います。過去にゲームではないですが、Windows95が大ヒットになったのも、商品がよかっただけでなく、それを成功させようとみんなが一生懸命動いていたからでしょう。そしてただ売るだけに終わらせずに、それを育てていこうとしていた。そこがいちばん大事だと思います。お店の立場から言わせてもらえば、このまま売れないからという理由でやめちゃったら、ゲーム業界が信用をなくしてしまう。だから何が何でもマイクロソフトさんには続けてもらいたいです。

**泉水**　我々は間違いなく、ゲーム業界で成功するまでやり続けます。日本はもちろん本社でも、いまのXboxの状況を見てしょうがないと諦めている人間はひとりもいません。我々が世界でゲーム業界をリードしていくためには、日本の市場を取るのが最大の課題であるとも認識していますから。

**波木井**　勝つまでやる、じゃダメなんですよ。ちゃんといつまでに勝つという明確なビジョンを持たないと。

**泉水**　ずっと続けていればいつかは、という消極的なビジョンは持っていません。積極的に仕掛けるという意味で、緊張感を持って取り組んでいます。

### 何を軸にするのか？ Xboxの優位性をお店で伝えたい！

**波木井**　いま私たちがいちばん知りたいのは、Xboxを今後、何を主軸に売り出していくかということです。Xboxを持っている人というのは、もちろんほかのハードをすでに持っている人が大半です。2台目のハードとして、何をアピールポイントにして売り出していくのかをユーザーに示さないといけないと思います。そうでないと差別化が図れず、伸びていかないのではないのではないでしょうか。

　もしオンラインでとすると、うちのアンケートからですが、100人のうち70人がインターネットにつないで、50人が常時接続しています。そのなかで毎日ネットゲームを楽しんでいるのが40パーセント強なので、100人いれば20人、2割ということになります。オンラインでいくというなら、こういう人たちに向けて、Xboxはどんなハードで、どんなゲームできるかアピールしないといけないでしょうね。

　でもコアユーザーに向けて、だけではなく、いろんなジャンルのゲームを出さなければいけないと思います。す



## 訴求力のあるソフトを出しつつオンラインを軸に

**泉水 敬** *Takashi Sensui*

マイクロソフト株式会社　執行役員
Xbox事業本部戦略企画室室長に加え、パートナー営業部部長としてサードパーティーとの橋渡し役を務める。今後の日本のXbox戦略に欠かせないキーパーソンのひとりと言える。

## ふたつのレリクスの作り手が語る これまで・これから



**Xbox版 プロデューサー**
**鈴木 直人**
初代作の世界観復活のため精力的に活動。瀧本氏の過激発言にもめげず、師弟関係が築き上げられている!?

**初代作 メインデザイナー**
**瀧本 和是**
言動にひとくせあるナイスミドル。Xbox版でもキャラデザインを担当。現在は(株)ナレッジリンク所属。

### 影響を与えた側と影響を受けた側

瀧本　僕が当時レリクスを手がけたのが26歳くらいのときなんだけど、デザインからパッケージまで、グラフィック関連の仕事は、ほぼひとりでやったんだよね。それまでボーステック製ゲームのパッケージを描く仕事をしてたんだけど、ゲームの仕事に関わるのは初めてで。だからこそ、世界観の統一ができたのかもしれない。それに、あの当時は(H.R.)ギーガーの影響力がスゴかったからねえ。だから、ああいったドロドロとした世界観になった(笑)。それに、当時は開発スタッフの人数なんてたかが知れてるから、けっきょくのところみんなでアイデア出しをしててさ。そのときに僕が、たまたまひらめいた`乗り移り`を話したら、それがシステムになっていた(笑)。

鈴木　当時の僕はプレイする側だったんですけど、そういう部分にすごく影響を受けましたね。瀧本さんの画風をマネてスケッチをしたり。じつは私がボーステックに入社してから、瀧本さんを捜すのにすごい苦労したんですよ。社長の八巻に聞いてもわからないしで、一時は自分でキャラデザインを描いていたんですね。瀧本さんと連絡が取れたあとは、すべてボツにしましたけど(笑)。

瀧本　でもね、最初にXbox版の話を聞いたときには「やめなさいよ!」って言ったんだよね(笑)。CGデザインが発展したいまの時代に、当時のモノをリファインする必要はないでしょって。だもんで、好きにやらせてもらってたんだけど、どうも様子が違う。鈴木くんは、当時のモノを求めていたんですよね(笑)。

鈴木 (苦笑)。いや、でも新しく描いてもらったキャラクターも、ちゃんとゲームに登場しますから。

瀧本　ホントに?(笑) でも、そうして新しく描いたキャラクターには、思い入れはありますよね。やっぱり、昔のモノをいま見ると恥ずかしいし、いまのデザインのほうが上手(笑)。

### こめられた“意識”と受け継がれた“想い”

鈴木　デザインをお願いするにあたって、瀧本さんと何回も対話をくり返したのですが、印象に残っているのが、「臭いそうなゲームにしたいよね」って言葉なんですよ。

瀧本　わけわかんないほうがイイって。俺が言ったのは、通路の向こうから何かが歩いてきて、戦うのは当たり前。でも、スゥーッと素通りしていったらキモチ悪いじゃない。何をするかわからない切迫感が、世界を広げると思う。たとえば、初代と同時期にほかのRPGがありましたけど、数字でステータスが出ていたじゃないですか。そういうのに対抗しよう、みたいなノリで、心臓の鼓動が体力を示していたりね。非常にユーザーフレンドリーではないけど、ゲーム全体が不思議になってくれればという気持ちはありました。

鈴木　そういう、うかつにユーザーをよせつけない的な部分に影響を受けてしまった人間としては、昔のファンを裏切りたくはないんです。当時のスタッフの方々の話から`核`になるものをくみ上げて、本筋から外れないようにしています。それに、当時発売が予定されていた「レリクス2」。誰も見たことがない、この幻の作品を、どうにかして世に送り出したいという気持ちが、Xbox版を作るモチベーションですから。

瀧本　新しく描いたキャラとかポリゴン化できるの? って感じで。とても長年ゲーム業界にいるとは思えない(笑)。でもさ、今日ゲーム画面になったのをはじめて見たけど、うまく再現してくれてるよね。

鈴木　ありがとうございます。正直、かなり苦労しています(笑)。

瀧本　初代の作風を再現しようという意識が強いので、僕がどうこう言う必要はないと思うんですけどね。ただ、そこにある`世界`を楽しむゲームになってくれればいいかなと。

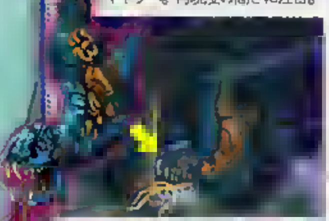
鈴木　世界に浸ることもできるし、早解きも楽しめる。理想は高くもちたいです。もちろん、いまのユーザーにも投げ出されないように(笑)。

瀧本　僕からすると、「好き勝手にやっちゃいなよ!」って感じ。なにはともあれ、自分が納得できる、いいものを作ってほしいよね。

### 瀧本氏のイラストが3D化されていく

「レリクス」で思い起こされるのが、膨大な量のキャラ群。Xbox版に登場するそのすべては、瀧本氏によってデザインされている。“あの作風”のイラスト画をもとにポリゴンキャラが誕生する。

↓左のデザイン画が右のポリゴンキャラへ。再現度の高さに注目。





## 初代×Xbox版 クリエーター対談 19年越しの遭遇

# RELICS™

長き年月を経て“再誕”へと動き始めたXbox版『レリクス』。その生みの親と後見人との対話に耳を傾けてみよう。



A adventure

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | レリクス | | |
| 発売元 | ボーステック | ジャンル | シンクロマインドアクションアドベンチャー |
| 発売日 | 発売日未定 | 価格 | 未定 |
| 開発 | ボーステック | 制作者 | プロデューサー：鈴木直人 |
| ブロック数 | 未定 | 対象年齢 | 未定 |
| システム対応 | Xbox Live | | |
| その他 | 未定 | | |

キャンプデビットで発生した怪事件の謎を解け!!

# ILLBLEED
# イルブリード



**連日5万人もの死者が出るという、最恐のホラーテーマパーク、それが『イルブリード』。今回は巨大ミミズが氾濫する、ふたつ目のアトラクションを紹介!**

| A action | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | イルブリード | | |
| 発売元 | クールクール（販売元：セガ） | ジャンル | バーチャル・ホラーランド・アドベンチャー |
| 発売日 | 未定 | 価格 | 未定 |
| 開発 | クールネットエンタテイメント | 制作者 | |
| ブロック数 | 未定 / 対象年齢 未定 | システム対応 | |
| その他 | | | |

## 視覚、臭覚、聴覚、そして第6感を研ぎ澄まし、アトラクションを制覇せよ!!

本作は、いたるところに設置されているトラップや、突如襲い掛かってくる殺人鬼からの攻撃をかいくぐり、数々のアトラクションを制覇していくアクションゲーム。みずからの感覚とアイテムを駆使して、迫りくる死の恐怖を克服、行方不明の友人たちを無事に救出するのだ!



←トラップによって体力が尽きるか、出血量が増えすぎると……。

## ホラーモニターとアイテムセンサーで仕掛けを突破!!

アトラクションに挑むうえで欠かせないのが"ホラーモニター"や"アイテムセンサー"。まずはスタート地点の近くで、これらを見つけ出そう。



→"アイテムセンサー"は、ストーリーで必須のアイテムや、殺人鬼に対抗しうる武器を一瞬で見つけられる。



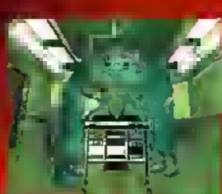

↑"ホラーモニター"で怪しい場所をマークして、そこにトラップがあれば解除できる。

## 強化手術でキャラクターの能力をアップさせよう

アトラクション内では、体力やアドレナリンの量などを強化できるアイテムが手に入る。これをERという施設に持ち込んで料金をはらえば、アイテムの種類に応じた能力を上昇させられるのだ。



→能力上昇は強化アイテムひとつにつき一度。誰に使うかが悩みどころ。



←長所を伸ばすか、弱点を補うか。そして、つぎなる恐怖に臨もう。

## 第2のアトラクション"キャンプデビット"にご案内……

このアトラクションは、キャンプ場で起こった大量殺人事件の謎を解明することが目的。そこには、人間の仕業とは思えない惨状と、知能を持つサル、そして襲い掛かる巨大なミミズが待ち受けているのだった。

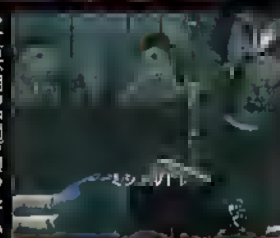


↑地中のいたるところに潜む巨大ミミズ。ここはミミズ養殖場だったという過去が。

### ホラーモニターが盗まれた!?



←ホラーモニターを見つけた瞬間に持ち去られてしまう。



→行方不明の仲間が襲われている現場に遭遇。助け出せ!

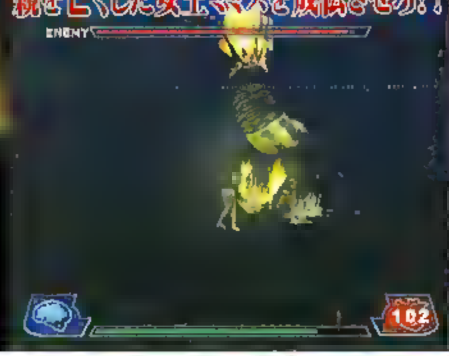
## ミミズの養殖に賭けた男の最後の願いを叶えるのだ!!

さまざまな場所で、事件解決の手がかりを捜索していると、男の声がする建物を発見。その中に入ってみると、その声の主は、肖像画であることがわかる。そして、彼は語り始める。娘を殺してほしいと……!



↑→思わぬ言葉を発した彼の真意は!? さらに調査していくと、ある事実が判明する。

### 親を亡くした女王ミミズを成仏させろ!!





# 多彩なギミックに大注目！

クリアータイムの短縮に欠かせないのが、各ステージに仕掛けられたギミックの存在。これを利用したアクションによって，スピードアップやショートカットすることができるぞ。さらに、本作ではチームのフォーメーションによってアクションが変化するようにもなっている。いろんなフォーメーションでチャレンジして、最速ルートを見つけ出そう。



## フォーメーションでギミックの動きも変化する!?

←キャラクターを砲弾のように撃ち出してくれる大砲。大幅なショートカットがねらえるこのギミックも，フォーメーションによって撃ち出す方向が変わるらしい。その方向によってはクリアータイムにも影響が出てくるはずだ。

WARNING

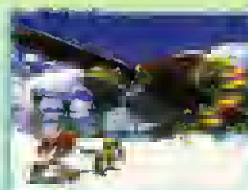
## 立ちはだかるボスキャラ

# 鷹型メカ"エッグホーク"出現！

ヒーローたちの行く手を阻む悪の科学者エッグマン。彼はみずからが開発した巨大マシンに乗って邪魔をしに現れるが，その最初の刺客がエッグホークである。地形を破壊しながら飛び回り，体当たりと射撃で攻撃してくるこの強敵をキミは倒せるか!?



←ザコとは比べ物にならない大きさ。機動力もけっしてあなどれない



←砲座には手下のロボが乗り込んでいる。撃たれないように動きまわれ！



➡体当たり攻撃も危険極まりない。逃げ遅れないためにも兆候を見逃すな。



## コクピットにはエッグマンが！

⬆頑強なエッグホークにも弱点はある。それは操縦しているエッグマン自身！機体が動きを止めたらパワーフォーメーションで一気呵成に攻撃しよう。

コース紹介

## STAGE 2　オーシャンパレス

# OCEAN PALACE

このステージは海に浮かんだ古代神殿が舞台となっている。どんな謎やお宝が隠されているのかは不明だが，まるで侵入者を排除するかのように仕掛けがいたるところに施されている。チームアクションを駆使して，遺跡の謎と最速ルートを解明していこう。





落ちないように気をつけて！



## 気流に乗っちゃえ！

←ファンから流れる気流を利用して，フィールドを一望できるところまで急上昇。進むべきルートはどっちだ!?



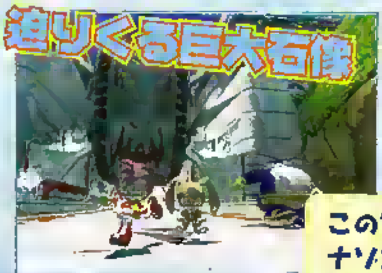
## 大砲で一気にジャンプ！

←遠くに見える神殿も人間大砲でひとっ飛び！フォーメーションを変えて行き先を使い分けよう。



## 遺跡を背負う巨大亀!?

➡古代遺跡があるのは海に浮かぶ小島……と思いきや，じつは巨大な亀だった!!　のっそりと移動する亀の甲羅に向かって飛び，フライフォーメーションで滑空してタイミングよく着地しよう。



## 迫りくる巨大石像

←遺跡最深部に控えていた石像が，侵入者を阻むように転がってきた。押しつぶされないように一目散に逃げろ。



この宮殿はナゾだらけだな……

# 超絶ハイスピードチームアクション！ 3人の力を合わせて走り抜けろ！





## STAGE1～2の見どころ、そして最初のボスに大接近！

ソニックヒーローズ™

いまも昔も『ソニック』シリーズの醍醐味といえば、ギミック満載のフィールドを超スピードで駆け巡る爽快感とアクション性の高いボス戦にあり!! 今回はヒーローたちの冒険をくり広げる序盤2ステージの見どころと、彼らに立ちはだかる最初のボスキャラを紹介していこう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ソニックヒーローズ | | |
| 発売元 | セガ | ジャンル | ハイスピードチームアクション |
| 発売日 | 12月18日発売予定 | 価格 | 6980円（税別） |
| 開発 | ソニックチーム | 制作者 | プロデューサー：中裕司 |
| ブロック数 | 未定 | 対象年齢 | 全年齢 |
| システム対応 | 1人～2人 | | |
| その他 | ― | | |

A action

コース紹介

## STAGE 1 シーサイドヒル SEASIDE HILL

冒険の出発点となるこのステージ。エメラルドに光輝く海とゆるやかな丘陵が連続した、開放感あふれる景観が楽しめるフィールドだ。シリーズおなじみの大回転ループコースのほかに、大砲やボブスレーなどのギミックも仕掛けられている。





### 目が回りそうな巨大ループ！

⬅「ソニック」といえばやっぱりコレ！ スピードを最大に高めて、幾重にも重なり合ったループをクリアーしよう。



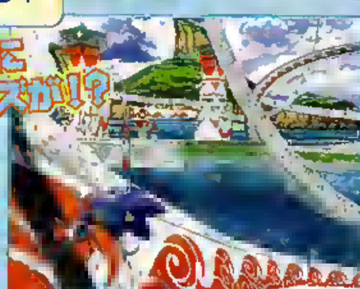
### ボブスレーで駆け抜けろ！

➡弾丸のごとく疾走するボブスレー。鉄球などの障害にぶつかって、せっかくのスピードを落とさないようにしよう。









### 別コースにナックルズが!?

➡コースの奥のほうにはナックルズの姿が!? 別々に走ることもある?



### スプリングで大ジャーンプ!!

⬅これもシリーズおなじみのギミック。スプリングの反動を利用して、吹き抜けの空間を一瞬でクリア！

# 大戦勃発への鼓動を感じ取れ!

# 鉄騎大戦

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | テッキタイセン | | |
| 発売元 | カプコン | ジャンル | 操縦 |
| 発売日 | 今冬発売予定 | 価格 | 未定 |
| 開発 | カプコン | 制作者 | プロデューサー：稲船敬二 ディレクター：西村一三 |
| ブロック数 | 未定 | 対象年齢 | 未定 |
| システム対応 | 5.1ch / 10人同時対戦 / Xbox Live | | |
| その他 | Xbox Live専用 | | |

先月末に開催された「東京ゲームショウ2003」にて、ついに我々の前に、その姿を見せた『鉄騎大戦』。カプコン、マイクロソフトブースでのプレイリポートをもとに、その詳細へと迫る!!

## 見た! 操縦した! 対戦した! TGS 東京ゲームショウ プレイリポート

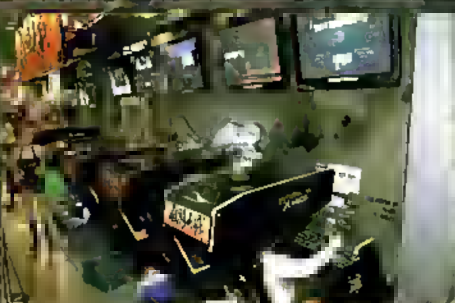
### カプコンvsMSでの大戦が勃発!?

ショウでの展示はカプコンブースに5台、そこから1ホール離れたマイクロソフトブースに5台と、合計10基の試遊台を用意。それぞれがシステムリンクで接続されていた。2大勢力が争うというゲーム内容をアピールした出展方法は、さすが。ちなみにVTの構成は、ビッツ×2、ディサイダー(スカーフェイス)、ファルシオン、ボルテクスとなっていた。

ルールは、15分の制限時間内で、相手のポイントをゼロにするか、拠点をすべて制圧すれば勝利というもの。製品版とは異なりレーダーに敵が表示されていたことも含め、直接戦闘が頻繁して戦略的な部分を感じ取る余裕はなかったが、これは"お瞼し版"的なショウバージョンだからであろう。

コクピットに座り画面に目をやると、そこには戦場全体を表示したマップが。どうやら、いくつかある拠点を選ぶことで、出撃準備がなされるようだ。

起動操作を行い(OS画面には製造メーカーのロゴが)ハッチを開くと、そこには見なれた海市島の風景が。ひととおりの操作をしてみてのフィーリングは、前作『鉄騎』のそれと同じ。だが、目の前の僚機をほかのプレイヤーが操縦しているのを目の当たりにしているだけに、ワクワクした気持ちになるというものだ。



⬅5台の試遊台が並んだマイクロソフトブースの様子。コクピットに乗り込みカプコンブースと対戦開始!

レーダーを頼りにVTが集まっているポイントへと侵攻すると、すでにあちこちから砲弾が飛び交っていた。負けじと、射程内に捉えた敵VTへと攻撃をしかける。実際に対戦してみると、心配されていた遅延もほとんど感じられず、派手なドンパチが堪能できた。なお、乱戦が多かった分だけ味方機への誤射も見うけられた。ヒットエフェクトは表示されるが、ダメージは負っていなかった模様だ。

### ギアを5速でローラーダッシュ!!

前作との違いで、気づいた点をまとめていこう。もっとも驚かされたのが、ギアの5速が大きく変化している点。シフトレバーを5速に入れた瞬間、VTの足元から車輪が出現。「キュィィーーン」と甲高いモーター音を響かせての走行――いわゆる"ローラーダッシュ"と呼ばれる高速移動を始めたのだ。このローラーダッシュはすべての機体で使用可能で、スピードのある機体ほど、ダッシュ性能も高くなるとのこと。ただし、舗装された道路や平坦な道では速度が出たものの、起伏のある場所などでは、うまく走行することができなかった。旋回速度が通常時より劣ることもあり、実際のプレイでは戦闘向きのアクションではなく、遠距離までの移動手段として活用しそうだ。



⬅マイクロソフトのピーター・ムーア氏も『鉄騎大戦』を重要なソフトとして紹介していた

何度か敵VTに破壊されることもあったが、そのあとはポイントが残っている限り(一定時間を置いての)再出撃が可能であった。ただし、再出撃の起動中に、敵VTに狙われるというような場面も……。拠点は、本作での重要な位置を占める施設といえるだろう。

実際プレイしてみると、前作のシステムを活かしつつ、対戦ゲームとしての魅力をふんだんに取り入れていることを実感。もう数ヵ月のうちに、『鉄騎』世界での擬似戦争を体験できる。ユーザーにとって、これほどうれしいことはないハズだ。

## 開発スタッフに聞く!! 最新動向

――ゲームショウで、ついに国内ユーザーにお披露目となりましたが。

**開発** ええ、ブースに何度も足を運んでくださるユーザーもいて、楽しんでいただけたと思います。

――会場では、やはり音がうるさくてボイスチャットまで体験できませんでしたが、そのあたりは……。

**開発** 基本的にゲーム中は、1対1での会話となります。コールボタンを押して相手を呼び出してから会話を行うという手順は、前作と同じです。

――なるほど。ところで会場での対戦中には、拠点を制圧されて、出撃が不可能になってしまう局面も見うけられましたが、製品版でも同じですか?

**開発** 同じになります。ただし、制圧されることのない拠点も存在します。

――ショウでは数体しか確認できませんでしたが、最終的なVTの種類は?

**開発** 31体になります。VTには、平均型、支援型、索敵型、強襲型などのタイプが存在していて、タイプごとに特化した性能の兵装を持っています。

――相手のVTをろ獲して使用することが可能とのことですが、具体的な方法は? また、ろ獲したVTはキャンペーンモードでしか使えない?

**開発** 敵のVTを撃破する際に、下半身(足)を破壊することにより、ろ獲が可能となります。ろ獲したVTは、キャンペーンモードのほか、フリーミッションで使用することが可能です。ちなみに、エンブレムのデータは、どのモードでも共通して使うことができます。

――パイロットテストが開始されますが、ユーザーからのフィードバックは、どう反映されるのでしょう。また、海外とのバランスはどうなります?

**開発** ゲーム性とバランスを考慮して、なにをどう反映させるか決めます。すべてを反映させるわけではありません。バランスに関しては、全世界共通です。



⬆まもなく開始されるパイロットテスト。当選者はいち早く戦場へ赴けるぞ。

# 銃撃戦 大挙して押し寄せてくる兵士集団！さまざまな武器を使い分けて戦え!!

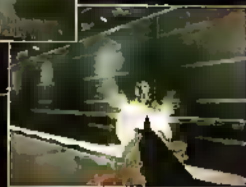
質よりも量で襲ってくる兵士集団には、ステージ上で拾ったり、倒した兵士から奪った銃火器で応戦するのが基本。攻撃したい敵をロックオンして戦うのだ。一度ロックすれば、敵の動きにあわせて視点も移動してくれるぞ。

## ハンドガン



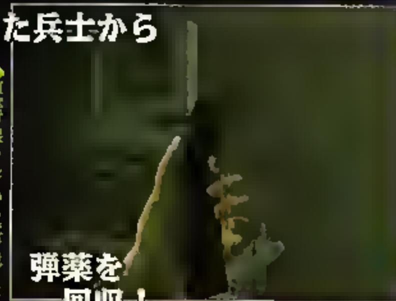
➡装弾数は少なめだが、意外に威力が大きい銃。1回トリガを引くと、弾を1発発射。

## マシンガン



➡弾丸を高速で連射する武器。トリガを引いている限り、弾が切れるまで撃ち続ける。

## 倒した兵士から弾薬を回収！



➡弾薬が限られている銃で戦うときは、倒した兵士からこまめに弾薬を回収することが重要になる。

## デリックをつけ狙う戦闘用ヘリをバズーカで撃破!!





⬅屋外に出ると、上空から攻撃をしてくるヘリコプターの姿が。

➡対抗する手段はこのバズーカのみ。慎重に狙ってうち落とせー！

## 戦いの舞台をさまざまな乗り物に乗って移動することも！

ストーリーが進むと、ジープなどの乗り物で移動する場面も出てくる。もちろん操縦は、プレイヤー自身が行えるぞ。また、現在確認されている乗り物はジープのみだが、これ以外にも乗り物が登場するようだ。

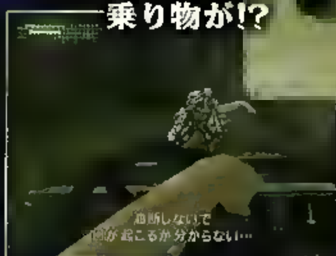


⬅運転中も視点を変更可能。ただし前方には注意。

### まだほかにも乗り物が!?



➡敵の乗り物を奪い取る、ということもできるのだろうか？

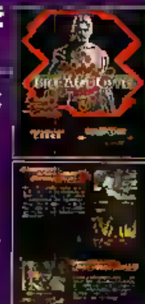


⬅ジープで敵に体当たりすることも。ただ、トラン兵はバリアーに守られているので……。

## ここで動いている映像をチェック！

### その1 公式ホームページを公開中！

『ブレイクダウン』の公式ホームページ、"プロジェクトブレイクダウン"で、東京ゲームショウで出展されたムービーを公開中！ストーリーやキャラクターの紹介、壁紙などのコンテンツも用意されている。



http://www.project-breakdown.com

### その2 『R』に特典映像がついてくる！

11月27日発売『R:RACING EVOLUTION』初回限定版に、『ブレイクダウン』の特典映像を収録したDVDが同梱されることが決定！迫力の映像を一足さきに楽しめるぞ。



⬅本作のよさを知るには映像を見るのがイチバン。主人公の目から見たリアルな世界を感じとれるぞ！

## Developers Interview

### つねにいろいろな展開が！ストーリーはボリューム大

――東京ゲームショウ版のROMをプレイして思ったのですが、操作方法が独特ですね。『HALO』などでFPSの操作に慣れている人にとっては、違和感があるのでは？とも思ったのですが。

**上**　確かに来場された方から、そういう意見もいただきました。でも、操作方法はカスタマイズできるようにしていますから、安心してください。

**柴野**　デフォルトの操作は、この手のゲームを初めてプレイする人用に考えたものですから。

――確かに初心者には馴染みやすいかもしれませんね。今回、新しい武器（バズーカ）や乗り物（ジープ）が公開されましたが、このほかにも武器や乗り物は出てきますか？

**柴野**　武器に関していま言えるのはハンドガン、マシンガン、バズーカだけですね。使える武器は、ゲームを進めると増えていきます。武器は拾った分だけ持ち運べるので、いつでも好きな武器に切り替えて使えます。

**上**　乗り物は、ストーリーに沿って出てくるのですが、もちろんジープのほかにも用意していますよ。

**柴野**　ストーリーのボリュームはけっこうあるので、楽しみにしてほしいですね。もう、これでもかというくらい、いろんなイベントが起こりますから！　諦めず、ぜひ、最後までプレイしてほしいですね。



⬆随所で発生するイベントなども一人称視点で進行することで、よりゲームの世界に入り込める。

## コマンドを連続で入力すればコンビネーションが発動!!

技が出ているとき、つぎのコマンドを追加入力することで技どうしがつながり、隙のない連続攻撃になる。これがコンボ。うまく使いこなせば相手からの攻撃を受けることなく、多くのダメージを与えることができるのだ。ここでは数々のコンボのなかから、3つをピックアップしてお届けするぞ。

### 左右パンチの連続攻撃からミドルキック!!



↑まずは基本となる技、左のストレートで相手の動きを止めて、コンボへと派生させる。

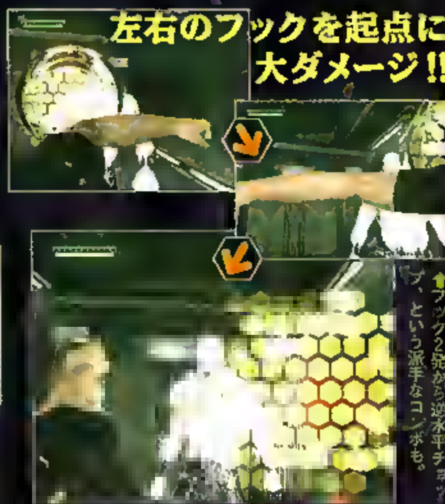
←ワンツーからのミドル。これは手軽に出せて、かつダメージも大きい。

### スライディングからエルボーで追撃



←↑単発では使用できず、コンボのときにのみ登場する技もあるようだ。

### 左右のフックを起点に大ダメージ!!



↑フック2発から逆水平チョップ、という派手なコンボも。

## デリックは成長にともなって新たな能力を覚醒させる!!

物語が始まったばかりのときは限られた技しか使えないデリック。しかしストーリーが進むにつれて彼は覚醒し、新しい技を使えるようになっていくのだ。最終的には、30種類以上の技を使えるようになるぞ。



**攻撃が効果なし!?**

←つねにバリアーを張っているトラン兵。デリックの攻撃も初めのうちは無力……。

**しかし……腕が光を放つ!**

←だが、ストーリーが進んでいくにつれ、デリックの隠された能力が覚醒。

**バリアを破った!!**

→トラン兵をいとも簡単に倒すほどの能力を手に入れられる。

**必殺技パルスショット!!**

↑さらに必殺技も多数登場。これは腕に集めたエネルギーを、遠距離の敵めがけて放つ"パルスショット"。

## アレックスを攻撃することも……

つぎにすべきことを教えてくれたり、ともに敵と戦ってくれるなど、つねにデリックをサポートしてくれるアレックス。そんな彼女を銃や格闘で攻撃することもできるぞ。もちろんアレックスにはとがめられ、ときにはゲームオーバーになることも……。




↑無警戒のアレックスにパンチ。何発も殴っていると……。

↓アレックスは悲痛な声とともに倒れてしまう。

## 格闘のバリエーションは豊富 技の種類は20～30種類あります



ディレクター
**柴野雅史**

制作スタッフの大元締め。上氏同様、「アルペンレーサー」など、業務用作品を中心に開発。

### どんな人にも攻撃可 しかし、その結果は……

――NPCのアレックスは、つねにデリックといっしょにいるのですか?

**柴野**　ストーリー上いなくなることもありますが、基本的にはいっしょに行動してサポートしてくれます。

――アレックスが、やられることもあると思いますが、そういう場合は?

**柴野**　もちろんやられてしまう場合もあるので、助けながら戦うことになります。前半はアレックスに戦闘を任せても敵を全滅させてくれますが、後半はそういきません。アレックスのほかに、重要な登場人物が死んだときもゲームオーバーになりますよ。

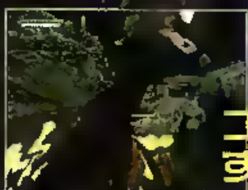
**上**　デリックは味方も攻撃することができるのですが、その反応も登場人物によって変化します。重要人物を攻撃したらとがめられますし、場合によっては即ゲームオーバー。それに対して、ひとりでいる一般の研究員を攻撃しても、その研究員は無抵抗に倒れます。また、彼らとの会話中に殴ったり、遠くへ移動すると怒られたり、会話が中断して重要な情報を聞き逃すこともあります。最初はめんどうなシステムだと感じるかもしれませんが、現実同様に人の話はちゃんと聞きましょう、ということで(笑)。これによって相手の存在に重みが出て、それが自分の存在感を高めてくれると考えています。

# 格闘戦 左右のトリガとスティックを組み合わせてくり出される多彩なアクションの数々!!

「ブレイクダウン」の魅力のひとつともいえる格闘戦では、コントローラーのトリガとスティックでコマンドを入力して、技を出すことになる。技のバリエーションは、単発のものだけでも10種類以上。さらにそれらを組み合わせれば、多彩なコンボ(連続技)もくり出せるのだ。



↑基本的に両スティック+両トリガの組み合わせで操作。



←敵をロックオンして接近。簡単なコマンド入力で技を出し、敵に攻撃を叩き込むのだ。

**コマンドをす速く入力!!**



**左ハイキック**

↑左トリガ＋↑のコマンドで、大きなモーションのあと敵を蹴り上げる。



**ガード**

↑左スティックを押し込むと敵の攻撃をガード。ダメージを受けない。



**右アッパー**

↑ジャンプしながらアッパーを叩き込む。コマンドは右トリガ＋↑。



**左ストレート**

↑左トリガを引くと出の早い左パンチが。牽制や攻撃の起点に用いる。



**デフォルトでの構え**

↑なにも入力しないと、拳のみが目の前に見える。Yボタンで解除。



**右ストレート**

↑右トリガで出るパンチ。このあとの追加入力で大ダメージにつながる。



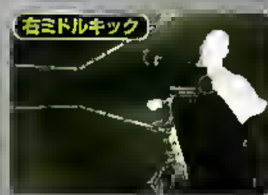
**左ミドルキック**

↑左トリガ＋↓のコマンド入力で、中段めがけてす鋭い蹴りを放つ。



**スライディング**

↑敵に向かって走りながら、左右のトリガを同時に引くと発動する。



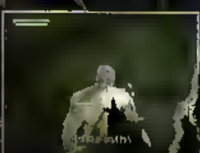
**右ミドルキック**

↑ダメージが高く隙も少ない万能な蹴り技。コマンドは右トリガ＋↓。

## トラン兵はデリックやアレックスの格闘でなければ倒せない!?

本能のまま襲ってくるトラン兵は特殊なバリアーで身を守り、銃器による攻撃をはね返す。超人的能力をもつデリックやアレックスの技だけが、彼らに対抗しうる唯一の武器だ。



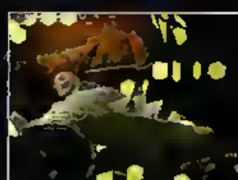


↑バリアーに阻まれ、銃も効果がない

Advanced Toran Soldier

### 進化型(?)トラン兵

いままで公開されていたトラン兵の別バージョン。腕がバズーカのように見えるが……。



↑デリックたち以外の人間では、彼らに太刀打ちする術がない。



↑かなり奇妙な姿をしたトラン兵。かれらの姿のバリエーションはどの程度用意されているのだろうか?

## Developers Interview

### 前半は銃撃戦、後半は格闘戦メイン

――戦闘には、銃を使っての戦いと格闘による戦いがありますね。

**柴野** これはストーリーのヒントにもなるんですが、基本的に前半が銃撃戦メイン、後半が格闘戦メインになっていきます。前半は人間の兵士集団と、銃で戦うことが多くて、後半になると銃が通用しないトラン兵たちとの戦いが多くなります。

――兵士の集団とトラン兵の両方と同時に戦う場面はありますか?

**柴野** もちろんあります。そういうときは兵士には銃で、トラン兵には格闘で、というように攻撃方法を使い分けて戦うことが重要になってきます。あと、兵士の集団とトラン兵が戦っているところに出くわすシーンもあるんですよ。相手に気づかれなければ、どちらかが倒れるまで傍観しておくことも可能です。といっても、兵士集団の銃はトラン兵にダメージを与えられないので、必然的にトラン兵と戦うことになっちゃいますけどね。

――今回の記事では、いままでに公開されなかった新しいトラン兵が出てきましたが、何種類かいるのですか?

**柴野** これはトラン兵のバリエーションのひとつですね。ストーリーが進んでいくと、強さや見た目が違うトラン兵も登場してきますよ。

――トラン兵とは格闘戦でのみ戦うことになるようですが、技の種類はどのくらい登場する予定ですか?

**上** "左トリガをひくと左パンチが出る"というような単発のものだけでも10種類以上用意しています。実際にプレイしてみると、格闘のバリエーションは豊富に感じると思いますよ。技を組み合わせて出せるコンボなども入れて、20～30種類ありますから。

――デリックは、最初からすべての格闘技を使うことができるのですか?

**上** いえ、デリックが成長していくにつれ、技を覚えていきます。必殺技もありますよ。遠くにいる敵を攻撃する"パルスショット"や周囲の敵を吹き飛ばす必殺技とか。ほかにもたくさんの必殺技を使えるようにする予定です。

# デリックを助けに現れたアレックスとともに敵の猛攻をしのぎ、グレン・オガワのもとへ向かえ!!

ある日突然、軍の兵士たちに襲撃されたデリック。絶対絶命と思われたその瞬間、アレックスという女性が彼を救出した。どうやら、ある人物から救出を依頼されたらしい。彼女とともに依頼者のもとへと向かうデリック。そこで待ち受けていたのは、ふたりの人物との出会いと、超人的能力への目覚めだった。

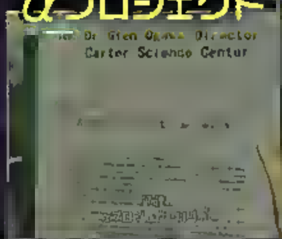

➡異空間から現れ、言葉を発するアレックス。

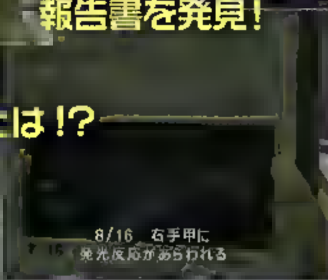

⬇一度は去っていったが、彼女は再び"デリックを連れに"現れた。


➡研究所に到着。そこでなにかの報告書を発見。

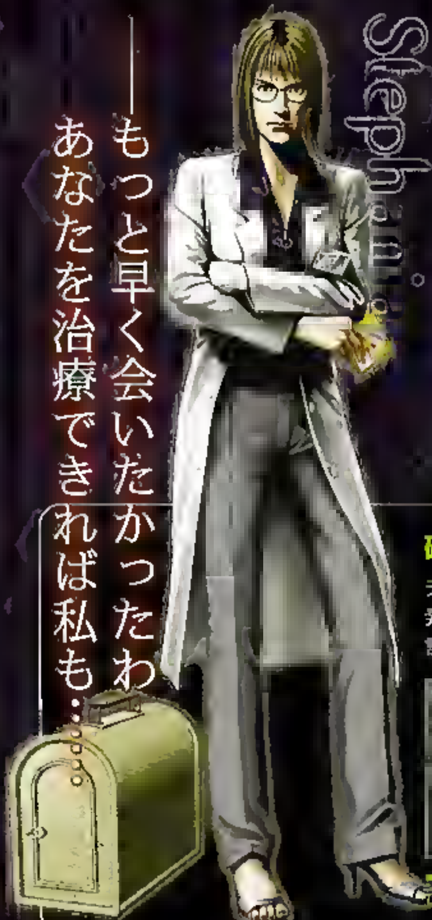
## なにかの報告書を発見!

## 中止されたという"αプロジェクト"とは!?




⬅⬆めくっていくと、誰かが受けた実験の経過が記されている。しかし最後のページにプロジェクト自体が中止になった、との通知が……。




——もっと早く会いたかったわ
あなたを治療できれば私も……



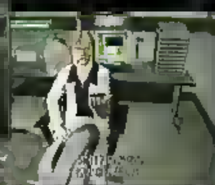

アクセラレーション……!?
まさかここにきてαプロジェクトに……

### 研究所職員 ステファニア

デリックを「よく知っている」、という女性。彼女の発言のなかには、デリックの記憶についてほのめかす言葉も出てくるのだが……その真意は?




⬅冷静な態度で、ふたりがやってきたのを出迎える。



➡デリックの発言で、不審に思う点があるようだが。

### 研究所長 グレン・オガワ

デリックになんらかの実験を行っていたと思われる人物。ほかにも被験者はいたようだが、実験の過程で全員死亡させてしまった、と語る。



⬅デリック救出を依頼したはずのグレンは、アレックスのことを知らない。これはいったい……!?

## 一人称視点にした理由は、主人公との一体感を演出するため



**プロデューサー**
**上 博文**
制作進行、プロモーションを担当。過去、『タイムクライシス』など業務用作品を多数手がける。

——アドベンチャーとアクション要素のどちらがメインになりますか?

**上**　いえ、どちらか一方を重視したわけじゃないんです。アクションとアドベンチャー双方をうまく融合させた形で仕上げることを目指しています。

——アドベンチャー部分は、具体的なストーリーが公開されていませんが、どのような内容になるんですか? SF的な雰囲気を感じますが。

**柴野**　一見するとそうですが、SFっぽいテイストをそれほど入れないように作っています。基本は現実の世界ですけど、不思議な要素がいろいろな場面で絡んでくる物語にしたいと考えて。

**上**　シナリオライターのスタッフが作りたいストーリーが、最初から決まってたんです。プレイする楽しみがなくなるので詳しくは話せませんが、主人公のデリックは"軍隊"と"トラン兵"というふたつの勢力から命を狙われます。

——トラン兵っていうのは、白い体の大男のことですよね?

**上**　トラン兵は人間の武器が一切効かない謎の存在です。トラン兵が何者か? 軍の狙いは何なのか? またデリック自身に何が起きているのかは、ゲームが進むに連れ、徐々に解けていきます。

**柴野**　ゲーム中は、ほとんどムービーがありません。つねにデリックの目から見た形で話が進むので、主人公になりきってストーリーを楽しんでもらえると思いますよ。

※ファーストパーソンシューティングの略。『HALO』のように画面構成が1人称視点で表された3Dシューティング。

# 新たに明かされたストーリー展開！ そして戦闘の詳細も判明!!




| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ブレイクダウン | | |
| 発売元 | ナムコ | ジャンル | アクション・アドベンチャー |
| 発売日 | 2004年1月29日発売予定 | 価格 | 6800円（税別） |
| 開発 | ナムコ | 制作者 | プロデューサー：上 博文 |
| ブロック数 | 未定 | 対象年齢 | 対象年齢未定 |
| システム対応 | 未定 | その他 | 未定 |

A action

**今回は、新たな登場人物が現れ、さらなる謎も明らかにされたストーリーを追っていく。また、多彩な技やコンボが判明した戦闘システム、さらに開発スタッフインタビューも収録するなど、盛りだくさんな内容でお届け！**

## 主人公デリックを狙う謎の兵士集団とトラン兵！ ふたつの勢力が入り乱れて戦う世界を生き抜け!!



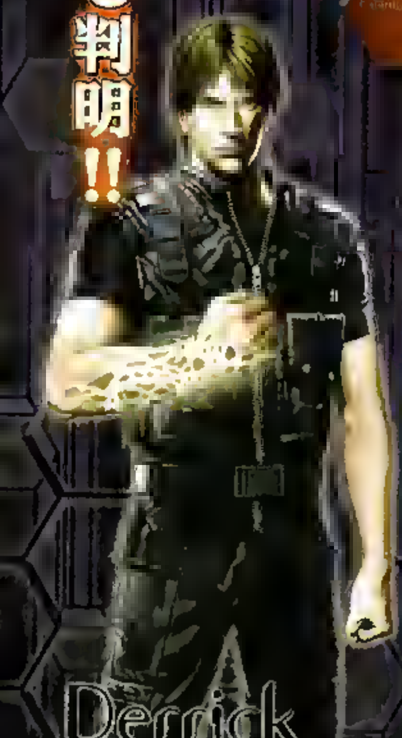

記憶を失った青年デリックとして、さまざまな謎や敵に立ち向かうアクションアドベンチャー。今回は、本作に登場する敵が、ふたつの大きな勢力に分かれていることが判明（左図参照）。ゲーム中には、両軍と同時に戦うシーンもあるとのこと。より過酷なバトルが展開されそうだ。



⬅デリックの能力に詳しい謎の女性、アレックス。つねにサポートしてくれる。



➡なんらかの事情で、ふたつの勢力から命を狙われることになるデリック。真実を知るために戦い続けるのだ！




記憶を失った本作の主人公。原因は不明だが命を狙われている。また、なんらかの実験を受けており、その影響からか、腕が突如として発光し、人間離れした能力を発現させる。

## Interview 『ブレイクダウン』開発スタッフインタビュー



⬆システム、ストーリーなど、ゲーム全般についてアツく語る上氏と柴野氏。

来年1月の発売に向け、制作が急ピッチで進むなか、開発スタッフの上氏、柴野氏へのインタビューを敢行。謎多きストーリー、さまざまな能力を駆使した戦闘についてお話を伺った。

### 一人称視点と殴り合い そこから始まった

――プレイ中は、プレイヤー視点でゲームが進行していますが、このコンセプトは開発当初からあったのですか？

**上** もともと"一人称視点で殴り合いをする"、という試作ゲームを作ったところから始まっています。研究の意味を含めて作り始めたのが、2～3年まえ。Xboxが世に出るまえですね。そのときは、どの機種で出すかも未定でした。

――ということは、FPS(※)のゲームを意識したわけではなかったと？

**上** していません。そもそも一人称視点にした理由は、主人公との一体感を演出するためでしたから。

## MISSION 3
# グルジアの通信データを回収せよ

ニコラーゼは，アゼルバイジャンに石油資源を求めて侵攻し，一瞬にして占領。その後アメリカ軍などがグルジア兵を撤退させたが，いまだに潜伏する部隊があった。彼らは油田基地のネットワークを使い，グルジアと通信をしていたのだ。このミッションの目的は，ネットワークに流れる情報を入手すること。油田基地中枢にあるコンピューター室へ向かい，情報を回収せよ！

### カスピ海に浮かぶ油田基地でいったい何が……!?


↑沈みかけた夕日が水面を照らす。なんとも美しい光景だ。


↑戦闘機の爆撃によって，至るところで爆発が起こっている。

Action ぶら下がりショット


←パイプなどにぶら下がった状態で撃つ。


Philip Masse
フィリップ・マッセ
コンピューターの豊富な知識を買われて，ニコラーゼに雇われた凄腕プログラマー。油田基地のデータを管理しているが，サムからデータを奪われてしまう。

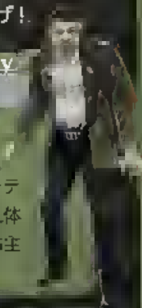
## MISSION 4
# CIA内の内通者を追跡せよ！

ニコラーゼは，アメリカ軍による油田基地への攻撃の報復として，合衆国に対してサイバーテロを開始した。どうやらCIA本部にグルジア側の内通者がおり，その人物がテロに関係しているようだ。ミッションの目的は，アメリカのCIA本部に潜入し，職員に気づかれることなく内通者を見つけ出すこと。まずはデータを収集するため，CIAのサーバルームへと急げ！

↓CIA本部の前には，多くの警備員が待機。彼らに気づかれないように潜入するのだ。

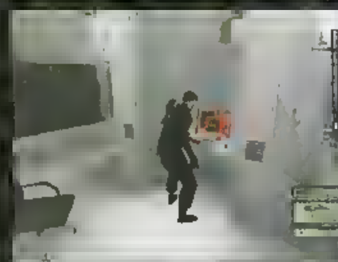


### CIA本部の潜入に成功！


Mitchell Dougherty
ミッチェル・ドハティ
グルジアの内通者としてCIAに籍を置き，高度な情報技術を用いたサイバーテロに関与。ずんぐりとした体つきで異様な雰囲気の持ち主だが，その技術は超一流。

Gadget SC-20K


←拡大スコープを使えば，距離があっても急所を狙いやすい。


↑サーバルームのメインコンピューターにアクセスして，内通者の情報をつかむのだ。

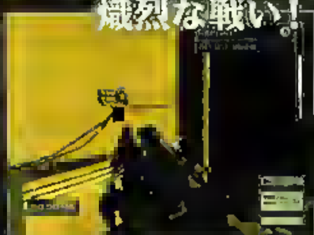
## MISSION 5
# 技術者から暗号キーを回収せよ

ニコラーゼはインターネットを通じ，アメリカ合衆国に対して宣戦布告をした。一方，CIAから漏洩していた機密情報は，カリナック社に流れていたことが判明。ニコラーゼの居場所を突き止めるには，カリナック社にいる技術者が持っている暗号キーが不可欠だ。彼を保護し，キーを回収するのだ。


↑カリナックビルへと潜入するためにパイプを渡るサム。落ちれば即死の状況だ。


↑テロリストによって殺害されるカリナックの社員。果たして技術者は無事なのか？

### テロリストたちとの熾烈な戦い！


↑壁に仕掛けられた時限爆弾を解除するサム。タイミングを間違えると爆発する。

Gadget 壁面地雷


←銃で撃つと，大爆発を起こす。

## MISSION 6
# グルジアと中国の関係を突き止めろ

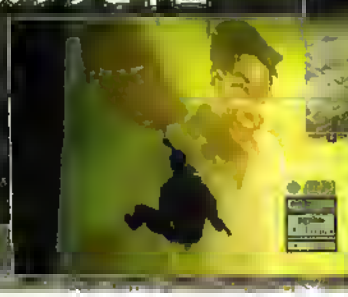
カリナック社で入手した情報から，ニコラーゼとミャンマーの中国大使館のあいだに，ある種のネットワークが存在することが判明した。サムをはじめとするサードエシュロンの面々は，一路ミャンマーへと向かうこととなる。ミッションは大使館から離れた中国人街からスタートする。連絡員と接触してから大使館へと忍び込み，グルジアと中国の関係証拠を暴き出すのだ。


↑暗闇に覆われた中国人街。いままでとは違い，アジアの雰囲気が感じられる。

Gadget グレネード


↑強力な爆薬が仕込まれた球状のグレネード。四方に拡散し，複数の敵を攻撃可能。

### アメリカを巡るグルジアと中国……


➡巨大な看板には，アジア人らしき男の顔が。


↑路地裏から入り，大使館の付近へと通じる下水道を走るサム。

# 物語の主軸となる序盤～中盤のミッション内容を紹介!

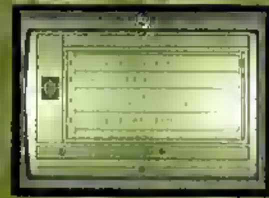
本作のミッション全体を通しての大きな目的は、グルジア大統領のコンバイン・ニコラーゼが目論むテロを未然に阻止し、ニコラーゼを抹殺すること。極秘情報の入手や要人の救出といった数々のミッションを遂行していくことで、その核心へと近づいていく。各ミッションのストーリーを理解しておけば、プレイがより楽しくなること請合いだ。



↑ミッションのまえにトレーニングモードでアクションやトラップ解除法を学ぼう。

## 任務の完全クリアーを目指せ!

各ミッションには、数種類の任務目標が存在する。味方の指示や情報を入手することで、任務目標がOPSATに追加され、達成することにミッションが進行していくのだ。より多くの任務目標をクリアーして、最重要目標の達成を目指そう!



←達成した任務には、黒いマークが表示される。

## MISSION 1
## 2名のCIA捜査官を捜し出せ



最初のミッションの舞台となるのは、グルジア共和国の首都トビリシにある市街地。コンバイン・ニコラーゼのもとへと潜入させた2名のCIA捜査官が消息不明となってしまったため、彼らの行方を捜索するのがミッションの目的だ。ヘリでトビリシへと向かったサムは、夜の市街地へと降り立ち、迅速に任務をスタートさせる。火に包まれた洋館や敵のアジトなどをくぐり抜けながら、厳重警備の警察署に潜入して捜査官の情報をつかむのだ。

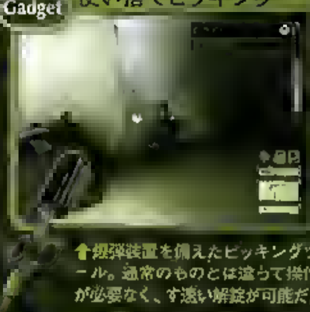


←夜のトビリシ市街。捜査官はこの街のどこかにいるのかァ



➡ワイヤーをつたって建物内へと潜入するのだ

### Gadget 使い捨てピッキング



↑爆弾装置を備えたピッキングツール。通常のものとは違って操作が必要なく、す速い解錠が可能だ。

### この難局をどう乗り切るのか!?



↑通路の至るところに炎が。うまく避けながら、一歩ずつ前へ進んでいくしかない!



↑トビリシの警察署。高い塀に覆われているが、潜入可能な場所はどこかにあるはず。

### Check! 静かな銃撃戦に勝利せよ!

警察署へと向かう小道には、複数の警官が待ちかまえる場所がある。建物の陰でやり過ごしながら、消音銃で頭部を狙ってひとりずつ倒すのだ。



←敵に気づかれてしまうと、急に修羅場と化すので注意!

## MISSION 2
## ニコラーゼ大統領の秘密を暴け



2名のCIA捜査官は、不幸にも遺体として発見された。遺体からは、潜入まえに移植されたインプラントが除去されていた。調査した結果、ロシア人傭兵のグリンコという男の関与が明らかに。このミッションでは、グルジア国防省に訪れたグリンコの会話を盗聴することが目的。敵を尋問して情報を聞き出し、グリンコのもとへ急げ!



←国防省への潜入に成功。ここからが正念場だ。



←背後から捕らえて尋問。グリンコの居場所を聞き出せー!

### Check! 会話を傍受し極秘情報を入手!

グリンコの会話は、レーザーマイクと呼ばれるガジェットを使って盗聴する。エレベーターが上階に到着するまでに、大統領の秘密を暴き出すのだ。



←グリンコが乗ったエレベーターにマイクを向け、盗聴せよ。

### 目的のためには手段を選ぶな!



↑捕まえた敵を利用して網膜スキャナシステムのセキュリティを解除するのだ!



←屋上には小さな煙突が。何かを引っ掛けることができそうだが……!?



←エレベーターを操作し、最上階へと向かおう。

### Action ロープ降下





↑ロープを使って壁沿いを降下できる。反動をつけることで窓を蹴破っての進入も可。

## Game System 任務を完遂するための基本情報をチェック！

### 闇に潜みながら行動せよ！

本作では、敵に見つからないように行動することが基本。敵に見つかると銃を乱射されて大ダメージを負ったり、警報を鳴らされてその場でゲームオーバーになったりしてしまう。そのため明るい場所は避け、建物の影に隠れたり、照明を破壊したりして、つねに暗い場所を選んで行動する必要がある。暗がりに身を隠すことで、巡回している敵を容易にやり過ごせるほか、先手を取って倒すこともできるぞ！



←存在を悟られないように敵の背後を進んでいくのだ。



→倒した敵は発見されないように、暗い場所に隠そう。

### 光の明暗によって変化するステルスメーター




↑明るい場所ではメーターは右にふれる。敵の視界に入ると簡単に発見されてしまう。




↑暗い場所ではメーターは左に。つねに左端にふれている状態にするのがベストだ。

### 得られる情報はくまなく入手！

ミッションを進めていくためには、潜入した場所から数々の情報を収集していかなくてはならない。情報は、建物内にあるパソコンを操作したり、倒した敵からデータスティックを奪ったり、ときには敵を脅して尋問したりすることで手に入れることができる。情報が引き出せそうな場面に出くわしたら、確実にゲットしていこう。



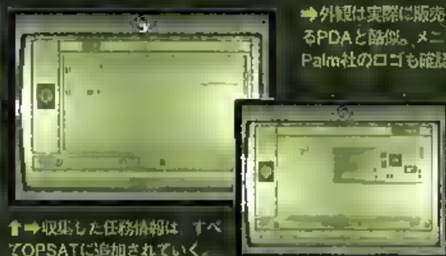
←電源がONのパソコンは情報を入手できる確率が高い。



←ID入力式のドアを開けるには、IDを入手する必要がある。

### ミッション内容はOPSATで確認！

携帯しているOPSATは、ミッションの目標や収集した情報のメモ、ミッションに登場する人物のデータなどをいつでも確認することができる。ほかにもセーブデータのロード、サウンドやグラフィックの調整も可能だ。



↑→収集した任務情報は、すべてOPSATに追加されていく。



→外観は実際に販売されているPDAと酷似。メニューにはPalm社のロゴも確認できる。

## All-Around Rifle あらゆるプロファイルに対応する万能ライフル

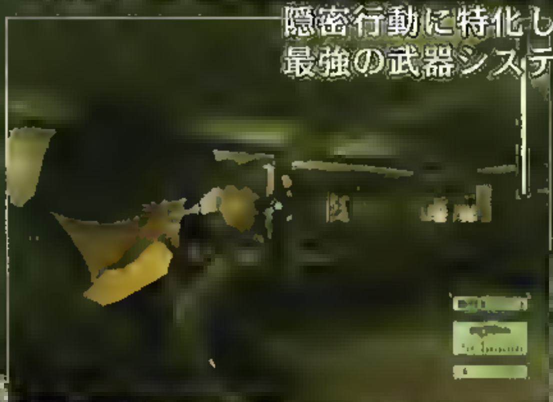
ミッション4では、初期装備のSCピストルに加え、"SC-20K"と呼ばれるライフルが入手できる。このライフルはさまざまな機能を搭載したアタッチメントを装着することで、電気ショックをはじめとした特殊な攻撃が可能に。ライフルとしての性能も申し分なく、発砲音も静か、拡大スコープも搭載している優れモノなのだ。



**SC-20K M.A.W.S.**

サウンド・サプレッサーや多目的ランチャーなどを装備したライフル。ピストルに比べて威力が強く、連射も可能。

### 隠密行動に特化した最強の武器システム！



←遠くに敵がいても、一撃で倒してしまうほどの性能を持っている。

### 装着可能なアタッチメントをピックアップ！



**Sticky Camera スティッキーカメラ**

接写や遠景ズームに加え、暗視スコープや熱探知スコープも搭載している小型カメラ。カメラが映した画像は、直接OPSATに転送される。敵の偵察にとても重宝する。



←敵の付近に撃ちこんでも、カメラには気付かない。

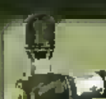


**Ring Air foil Projective リングエアホイール弾**

殺傷力は持っていないが、大ダメージを与えて敵の身体能力を奪う。頭部に命中すると、衝撃力はより大きくなる。敵を殺害してはいけないミッションなどでオススメ。



←体がふらふらと揺れるが、一定時間経つともとに戻る。



**Sticky Shocker スティッキーショッカー**

粘着樹皮で覆われた、高電圧を発する装置。電気ショックで敵を気絶させることが可能。水中では複数の敵に効果を発揮するため、使いどころによっては銃撃以上の効果も!?



←命中した敵は、体をブルブルと震わせて気を失う。



世界の危機に
静かに立ち向かう者——

# 全世界で賞を総なめした超話題のステルスアクション!!

Tom Clancy's
SPLINTER CELL
トム・クランシーシリーズ　スプリンターセル

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | トム・クランシーシリーズ　スプリンターセル | | |
| 発売元 | ユービーアイソフト | ジャンル | ステルスアクション |
| 発売日 | 11月27日発売予定 | 価格 | 6800円（税別） |
| 開発 | ユービーアイソフト | 制作者 | |
| ブロック数 | 463ブロック使用 | 対象年齢 | 全年齢 |
| システム対応 | 5.1ch / Xbox Live | | |
| その他 | Xbox Liveはコンテンツダウンロードのみ対応 | | |

**現実世界を凌駕しそうなリアリティーに目を見張る大作「スプリンターセル」も、発売までいよいよ1ヵ月に迫った。ダウンロードサービスへの対応をはじめ、新たに判明したゲームの詳細を、余すことなくお届けするぞ！**

## ミッションの前半部分がいよいよ明らかに!!

本作は、北米でミリオンヒットを記録し、世界の名高いゲーム関連メディアでグラフィック面ほか数々の賞を獲得したステルスアクション。タイトルの"スプリンターセル"とは、主人公サム・フィッシャーが所属する"サードエシュロン"内にあるチーム名。砕け散ったガラスの砕片のように目立たず鋭い行動を取ることから、そう呼ばれているのだ。

第二報となる今回は、事前に覚えておきたい基本的なゲームシステム、ミッション前半のストーリーなどを紹介。まっさらな状態でスリルを楽しみたい人は、あえてストーリー紹介部分は読まないのも手だ！



↑建物内へ侵入するため、用心深く行動するサム。緊張感が漂ってくるシーンだ。



↑炎に包まれるテロリストたち。焼夷弾を使って一網打尽に倒すこともできる。

## Xbox版はオリジナル要素が満載！

### 完全ローカライズを実現！

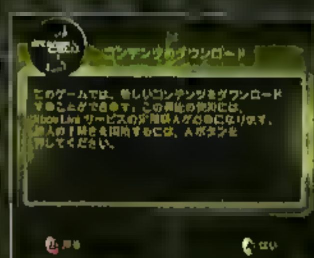
Xbox版は日本での発売にあたり、メニュー画面などに表示されるテキスト類の翻訳はもちろん、ゲーム中やムービーの音声、ナレーションまで、ほぼすべての日本語吹き替えを実現。仲間からの作戦指示はもちろんのこと、敵のおかしな会話やサムのウィットに富んだジョークなども、そのまま耳で楽しむことができるのだ。



↑ロード中に表示される、各ミッションの概要もバッチリ日本語化。しっかり読んで目的やストーリーを理解しておこう。

### ダウンロードコンテンツも楽しめる！

Xbox Liveサービスを使ってダウンロードミッションを追加し、楽しむことができる。この追加ミッションは、最初に用意されている9つのミッションをクリアーしなくても遊べるようになるとのことだ。ダウンロードコンテンツを楽しむにはXbox Liveへの接続が不可欠なので、まだ加入していない人は発売までにぜひとも加入しておこう。




↑メニューの"splintercell.com"を選択すると、配信コンテンツの画面に。Liveに未加入の場合は、加入手続きが開始される。

サウンドスタッフ大久保氏が語る

# エンジン音が奏でる名車の個性

──クルマのエンジン音は、実車の音をベースに作られているのですか。

**大久保**　実際にJGTCのレースなどで取材をしています。録音機材を車載させてもらったこともありますし、パドックの音も録らせてもらいました。しかしレース場に行ったときの大音量は、マイクで録ると割れちゃうんですよ。音量を下げて録っても聞いてみても、聞こえかたが違ってしまう。そこでゼロからシンセサイズしたものと聞き較べて、実際には割れていないけど割れているように聞こえる音を作っていきました。

──現実の音をそのまま使ってもいい音になるとは限らないのですね。

**大久保**　そうですね。録ってきた音をそのまま鳴らしてもどこか違うんですよ。そこで実際のエンジン音を真似して作るのではなく、クルマの個性を重視して作っています。みんなのイメージってあるじゃないですか。このクルマのエンジン音はずぶとい感じとか、抜ける感じとか。実際の音とは違うかもしれないけど、ユーザーにとって「そうそう、このクルマだからこの音がするよね」と感じられるように注意しました。

──曲についてはどうでしょうか。

**大久保**　BGMは、ゲームの映像を見てテンポ感を合わせることを心がけましたね。コンセプトは人なので、メカメカしいテクノじゃなくて、ハウスミュージックを中心に広げました。とくにレーシングライフでは、主人公の感情の盛り上がりに合わせて1曲を割り振っています。最初にプレイするときはぜひ、曲を選択しないで進めてみてください。その演出意図が伝わると思います。



**大久保博**

CTクリエイターグループサウンドクリエイター。『R』では効果音だけでなく、BGM全般をディレクションする。

## 細部まで作りこまれたボディを見よ!

### NISSAN
CALSONIC SKYLINE

日本のレースの歴史を語るのに、欠かせないドライバーは星野一義。そしてカルソニックスカイライン。



### DODGE
CHARGER R/T DRAG CAR

ドラッグレースでは、アメリカの60年代を象徴するダッジ・チャージャーが時代を超えてエントリー。





### DE TOMASO
PANTERA GT5-S

長い歴史を誇るデトマソ・パンテーラ。すっきりしたボディのGT5-Sは1980年代半ばに登場した。



### RENAULT
ALPINE A110 RALLY CAR

1960～70年代のラリーフィールドで無敵を誇ったアルピーヌA110。WRCの草創期に活躍した名車だ。

### Honda
INTEGRA TYPE R

インテグラTYPE Rは、GTクラス3にエントリー。ホンダスピリッツが鮮やかにサーキットを駆け抜ける。



### BENTLEY
EXP SPEED8

2001年、71年ぶりにル・マン参戦を決めたベントレーを表彰台に導いたマシン。深い緑色がよく似合う。



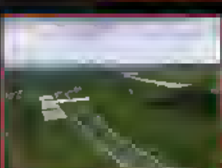
➡英国を舞台にしたグリーンフィールドだ。





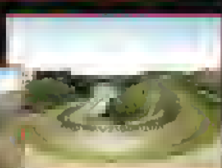
⬅モナコ名物のロウズ・ヘアピンもそのまま再現。

⬇スペインのラリーアリーナSSはツインコース。



⬆オーストラリアのコースも登場。

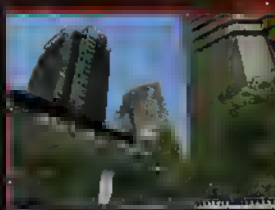




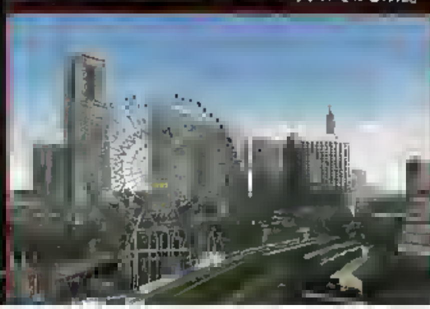
⬆鈴鹿コースは立体感がうまく表現されている。

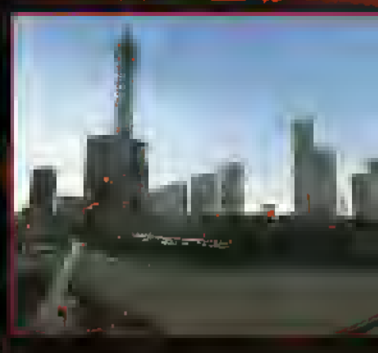
身近な未来都市

## 横浜みなとみらい登場



⬅もしみなとみらいでレースが行われたら、という想像のもとに作られたコース。リアルそのものだ。








# 『R』に登場するマシンとコースを一挙に公開!! Xbox版のみの特典も!

ここでは、登場するマシンとコースをまとめて公開していこう。これらのマシンは新旧取り混ぜて世界の名車からチョイスされており、特徴をもった個性的なクルマばかりだ。そのラインナップを見れば、作り手のクルマへの思い入れの深さが伝わることだろう。ゲーム中では、レーシングライフでイベントを達成したり、RPを貯めてカーショップで購入することによって獲得できる。獲得したマシンは、コレクションモードでじっくりと観賞してほしい。そのグレードの高さが実感できるはずだ。また、走行するコースは10種類。イベントオムニバスでは、ここを舞台にさまざまな型式のレースイベントが行われることになる。

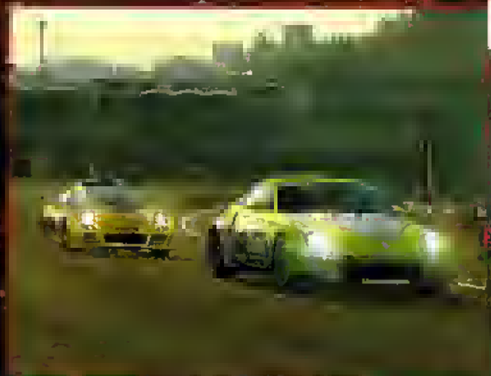
## MACHINE マシン

**車種は32種類プラス、Xbox専用のハマーが登場。イベントをクリアーしたり、RPを貯めこんでゲットしていこう。**

### 登場マシン一覧

| クラス | メーカー | マシン名 |
|---|---|---|
| GTクラス1 | BMW | BMW M3 GTR |
| | BMW | BMW McLaren F1 |
| | CHEVROLET | CORVETTE C5-R |
| | DODGE | VIPER COMPETITION COUPE |
| | Honda | TAKATA DOME NSX |
| | NISSAN | CALSONIC SKYLINE |
| | SALEEN | S7 R |
| | TOYOTA | ESSO ULTRAFLO SUPRA |
| | VOLKSWAGEN | W12 |
| GTクラス2 | ALFA ROMEO | 156 GTA |
| | DE TOMASO | PANTERA GT5-S |
| | DODGE | CHARGER R/T |
| | Honda | S2000 |
| | LOTUS | SPORT ELISE |
| | MAZDA | RX-7 R-SPEC |
| | MITSUBISHI | LANCER EVOLUTION Ⅶ RS |
| | NISSAN | FAIRLADY Z |
| | PEUGEOT | 206 |
| | SHELBY | GT500 |
| | SUBARU | IMPREZA WRX STi |
| GTクラス3 | AUDI | TT COUPE 1.8T quattro |
| | Honda | INTEGRA TYPE R |
| | MINI | COOPER S |
| | TRD | VM180 |
| プロトタイプクラス | AUDI | Infineon AUDI R8 |
| | BENTLEY | EXP SPEED 8 |
| | 童夢 | ADVAN KONDO S101 |

↓コースを優雅に走るフェアレディZ。納得のいく走りができたら、リプレイのムービーでじっくりと観賞していってほしい。





↑コースを疾駆するクルマには、巻き上げる砂の反射光まで表現され、リアルな車体の美が表現される。

| クラス | メーカー | マシン名 |
|---|---|---|
| ラリークラス1 | FORD | FOCUS RALLY CAR |
| | MITSUBISHI | LANCER EVOLUTION Ⅶ RALLY CAR |
| | PEUGEOT | 206 WRC PROTOTYPE(1999) |
| | SUBARU | IMPREZA WRX STi RALLY CAR |
| | HUMMER | H1 OPEN TOP |
| ラリークラス2 | ALFA ROMEO | Giulia GTA Junior RALLY CAR |
| | FIAT | 500 F RALLY CAR |
| | Honda | INTEGRA TYPE R RALLY CAR |
| | MINI | COOPER S RALLY CAR |
| | RENAULT | ALPINE A110 RALLY CAR |
| ドラッグクラス | DODGE | CHARGER R/T DRAG CAR |
| | FORD | FOCUS DRAG CAR |
| | MAZDA | RX-7 R-SPEC DRAG CAR |
| | NISSAN | FAIRLADY Z DRAG CAR |
| | SHELBY | GT500 DRAG CAR |
| プライベートクラス | ALFA ROMEO | Giulia GTA Junior |
| | FIAT | 500 F |
| | RENAULT | ALPINE A110 |

## COURSE コース

**戦いの舞台となるコースは全部で10種類。閉じたサーキットだけではなく、ラリーやドラッグのコースまで存在する。**

### 登場コース一覧

| 名前 | 特徴 |
|---|---|
| ウインドミル・ヒル | スペインをモチーフとしたラリー専用コース。 |
| ウォーター ブリッジ | スペインのラリーコース。水道橋が印象的。 |
| グリーンフィールド | ウェットな雰囲気漂うイギリスのサーキット。 |
| サーフサイド | ドラッグ専用、800メートルの直線コース。 |
| ツインリンクもてぎスーパースピードウェイ | CARTも行われる国際的なオーバルサーキット。 |
| フィリップアイランド | オーストラリアに実在する中高速のサーキット。 |
| モナコ | F-1グランプリで有名な、実在の市街地コース。 |
| ラリーアリーナSS | ツイン走行のラリーコース。スペインが舞台。 |
| 横浜みなとみらい | 実在の横浜を舞台にした仮想のサーキット。 |
| 鈴鹿サーキット | 日本が誇る、5.8キロのテクニカルサーキット。 |



↑サーフサイドは、夜景が美しい直線コース。ドラッグの本場、アメリカを舞台にしている。刹那の勝負がこの場所でくり広げられる。

### 驚速のマイルレース サーフサイドコース






↑2Pバトルは、画面を2分割してふたりでレースをくり広げるモード。より高いRP取得を目指す、2Pポイントバトルなども楽しめる。

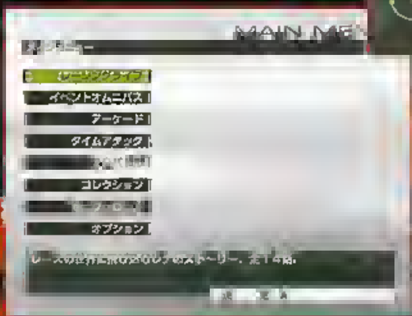
# 5つのゲームモードに誰もが納得！クルマのチューンも可能！



## ゴーストカーとバトルも！

『R』には、おおきく分けて5つのゲームモードがあることが明らかになった。もっともメインとなるのが、ストーリー仕立てのレーシングライフモード。そのほかに、イベントオムニバス、アーケード、タイムアタック、2Pバトルがある。イベントオムニバスは、バラエティー豊かなレースが気軽に楽しめるスタイルだ。タイム、[illegible]を目指して挑戦すれば、長時間のやりこみに耐える内容に仕上がっているぞ。このほかに、獲得したマシンをじっくり観賞できるコレクションモードなども[illegible]。

## 入門に最適！レーシングライフ



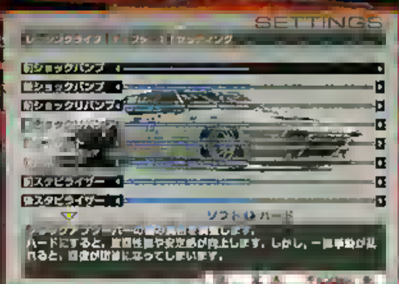

➡レーシングライフは『R』のメインとなるモード。難度は低めで、通してプレイすればさまざまな魅力を味わえる。

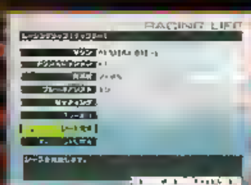
### メインとなる5つのモード

| | |
|---|---|
| レーシングライフ | 全14話のストーリーを楽しみつつ走る、本作のメインモード |
| イベントオムニバス | 160以上のさまざまな型式のレースが楽しめるモード |
| アーケード | すぐに始められるゲームセンタースタイルのモード |
| タイムアタック | 純粋にタイムを追及するためのモード |
| 2Pバトル | ふたり同時対戦が楽しめるモード |

## 自在に変更！レースまえのセッティング

レーシングライフモードなどのレースまえには、走行するマシンの細かいセッティングが可能だ。セッティングができるのは、前後サスペンション、スタビライザー、前後ブレーキ配分、LSD、ABS、TCSなど。それぞれのセッティングにカーソルを合わせれば、変更の基本的な説明をしてくれるのでわかりやすい。極めたい人は存分にいじってみよう。




⬅↑セレクト画面では、ブレーキアシストのオン・オフや難度設定が可能。セッティング画面に入ればさらに細かく性能を変更できる。

## RPでチューン＆クルマの購入

RPとは、ゲームのなかで使用する通貨に相当するもの。RPはレーシングライフ、イベントオムニバスでクリアーランクを獲得したり、ドライビングの内容が高く評価されると取得できる。このRPを集めれば、イベントオムニバスのイベントやマシンの購入、チューンアップに使うことができる。美しい走りで、効率よくRPを貯め込んでいこう。

⬇イベントオムニバスのなかにあるチューンショップで、自分好みのチューンが可能。







↑カーショップもイベントオムニバスにある。クルマに必要なRPは高額だぞ。

## 初心者もマニアも幅広く遊べるシステム群

――多機能ディプレイはまさにマニアックなシステムといえますね。初心者の場合は、どんな手順で楽しむのがいいでしょうか。

**寺本**　メインとなるのはやはりレーシングライフモードです。そこにはサーキットもあればラリー、ドラッグレースもあります。これをひととおり楽しんでもらえば、さまざまなレースの魅力と最低限のテクニックは身についてくると思います。

**中村**　それで物足りなくなったら、イベントオムニバスでとことんやりこんでください。ここには160以上のイベントがあって、いろいろなコースや設定で楽しめます。パイロンのあるコースを走るものもあるし、ライバルと戦うものもある。また、レース中に貯めたRPを使えば新しいクルマが買えるし、チューンもできる。すべて達成するのはかなりの時間がかかると思いますよ。セッティングを煮詰めないと最高タイムをたたき出すのは難しいでしょう。

――チューニングをすると、どんどん速くなっていくのですか。

**寺本**　チューニングの楽しみは十分味わえますが、それがクリアーの前提にはなってません。チューンしていない状態でもかなり速いので、イベントオムニバスのブロンズくらいだったらクリアーしていけますよ。

**中村**　個人的にはチューニングは速く走るというよりも、レーサーが安心して攻められるように、好みに合わせるものだと思うんですよ。『R』ではそう考えたほうがいいのではないかと。自分の好みを捜してください。あえてデチューンすることもできるようにしてありますから。

――Xbox版の特典として、ハマーが特別に入っているのもいいですね。

**中村**　これは完全なお遊びです（笑）。しかし思ったよりはまりましたね。

**寺本**　お遊びといっても、ちゃんと本物のスペックは出ているんです。軍用ジープなんで、スーパーカーのように300キロは出ないし、でかくて重く、そしてのろい。

**中村**　真上から見ると、黒い車体に緑の玉が乗っている。カラーリングはXboxそのものなので、"走るハード"として楽しんでください（笑）。

## 明らかになったシステムの全貌！初心者とマニアの両方を満足させる欲張りなコンテンツが盛りだくさん!!



# R:RACING EVOLUTION

発売を目前に控えた今回は、ゲームシステムの詳細や登場マシン、コースなど、あらゆる角度から情報をお届けしよう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | アール：レーシング・エヴォリューション | | |
| 発売元 | ナムコ | ジャンル | レーシング |
| 発売日 | 11月27日発売予定 | 価格 | 6800円（税別） |
| 開発 | ナムコ | 制作者 | プロデューサー：中村 勲 |
| ブロック数 | 未定 | 対象年齢 | 12歳以上 |
| システム対応 | 5.1ch | その他 | |

## レースマニアへの挑戦状！多機能ディスプレイとはいったい何なのか!?

『R』には、多機能ディスプレイ（MFD）と呼ばれるマニアックなシステムが搭載されている。このMFDは、走行中にリアルタイムでクルマの性能を変えられるという優れもの。変えられるのはスタビライザーやブレーキバランスなどだ。走行中に方向ボタンでセッティングしなければならないため操作難度は高い。しかしコンマ数秒を追及するマニアには、挑戦しがいのあるシステムといえるだろう。



⬅JGTCやラリーで走行中に行われているセッティングを、ゲームに初めて取り入れたシステムだ。

### たとえばこんなセッティングが可能だ

1 ブレーキバランス



3 リアスタビライザー



2 フロントスタビライザー



4 ステアリングセンシティビティ





## 発売直前！ゲームモードの詳細を開発者に直撃！

**中村勲** NAKAMURA ISAO

CTカンパニープロデューサー。ナムコ入社以来、レースゲーム一筋に励む。

**寺本秀雄** TERAMOTO HIDEO

CTクリエイターグループゲームデザイナー。『リッジレーサー』シリーズ担当。

### 多機能ディスプレイは現実にもあるシステム

――まず最初に、今回新たに紹介することになる多機能ディスプレイについてお話を聞かせてください。

**中村** これは寺本のこだわりで採用されたシステムですね。

**寺本** 走行中にセッティングを変えられるという、マニアックなシステムです。正直言って操作はかなり難しいです。でも奇をてらっているわけではないんですよ。実際にJGTCやF-1でも入っている機能だから、取り入れようと思ったんです。

『R』のコンセプトは"人"であって、ストーリーを追いながら誰もがレースの楽しみを感じられるような作りになっています。しかし奥が浅いとは言われたくない。究極を求めるマニアの方にも、こだわってどこまでも追及できる要素を入れ込んでいこうと思ったわけです。

**中村** レーサーの織田良さんがプレイしたことがあるんですが、すぐに理解して走りながらセッティングを変えていってました。わかる人にはわかるんだなあと思いましたね。

## 一部変更された巫術と呪具の効果を紹介

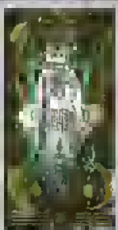
霊符を装備することで使える巫術は，戦闘では魔法攻撃のような効果を発揮する強力な攻撃だ。巫術は4つの属性があり，敵の属性に対して優劣の相性がある。属性の数は前作と同様だが，効果は一部変更。白虎属性の巫術は新たに六合（りくごう）という術になり，巨大なムカデが敵に襲いかかる。また，アクセサリーとなる呪具の効果は前作と同様，キャラのステータスを変化させる効果。今回は例として3つの呪具を紹介しよう。



←ステージまえの準備で装備する霊符を選択。どれを装備するかで，ステージ中に使用できる巫術が変わってくるのだ。

### 蒼龍（そうりゅう）

属性：蒼龍



青く光る龍を召喚する巫術。複数の龍がいっせいに飛び出し，敵となる妖鬼を自動的に追尾して攻撃してくれる。使い勝手がよく，前作では使用頻度の高かった巫術だ。



### 鳳凰（ほうおう）

属性：朱雀



朱雀属性の巫術。紅蓮の炎をまとった鳳凰が飛び立ち，妖鬼を攻撃する。蒼龍のように敵を追尾する能力はないものの，貫通力を持っており，敵の群れに対しても有効。



### 六合（りくごう）

属性：白虎

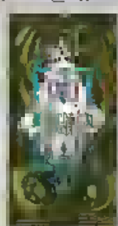


紫電をまとったムカデを召喚する巫術。前方へ飛び出したムカデが地に突き立ち，水晶の刃を生んで敵を攻撃する。近距離よりも地上の遠方に対して威力を発揮する。

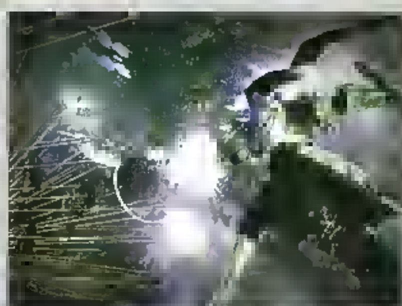


### 胡蝶（こちょう）

属性：玄武



無数の胡蝶を召喚して攻撃する巫術。胡蝶たちが妖鬼を群れの中に巻き込んで襲いかかる。胡蝶のスピードは速く，近づく敵を瞬時に攻撃可能。群れで攻めてくる敵に対しても有効だ。



### 呪具

呪具は，装備することで物理攻撃力や巫術防御力などのキャラステータスを変化させる。敵に合わせたり，キャラの弱点を補う形で選択するべし。

**霊骨封**（れいこつふう）



←古の巫術士の骨を封じ込めた袋。装備者は巫術回復が早まる。

**黄金の蟲珠**（こがねのむしだま）



←黄金蟲が死んで宝珠と化したもの。装備者の物理防御力を上昇。

**仙珠の腕輪**（せんじゅのうでわ）



←深山で取れた玉石で作られた腕輪。装備者の祭器の威力を増す。

### 妖鬼絵巻 其ノ四

#### 【朧武者】（おぼろむしゃ）

属性：白虎



平将門に付き従う騎馬武者の亡霊。将門の霊力が続く限り，何度でも甦ってくる。

#### 【平将門】（たいらのまさかど）

属性：白虎



朝廷に仇なす武人が，死して妖鬼となった姿。荒馬を駆って雷術を自在に操るが，剣術こそがその強さの心髄。

### スペシャルパックキャンペーン＆オフィシャルサイト リニューアル情報！

先月開催された東京ゲームショウ会場でも発表されたが，「百鬼討伐絵巻」のスペシャルパックキャンペーンが決定。内容は初回出荷分から1月末までの期間限定生産分に限り，価格6800円のままで前作の海外版もプラスされるというもの。海外版は文字やセリフが英語なので，前作を遊んだ人も違った雰囲気で楽しめるぞ。また，「O・TO・GI」のオフィシャルサイトがリニューアル。「百鬼～」のムービーが公開中のほか，今後も世界観を楽しめるコンテンツが予定されており，目が離せない！

#### スペシャルパックの内容

- ●「O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～」
- ●前作海外版「O・TO・GI：Myth of Demons」

の2枚組で6800円

※海外版の仕様

- ・音声・字幕はすべて英語出力
- ・日本国内専用Xbox本体でのみ再生可能

「O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～」オフィシャルサイト
http://www.o-to-gi.net/

# 新たなゲームモード+メインゲームのシステム新要素を解説

『百鬼討伐絵巻』では、前作から新たに"百鬼討伐モード"と呼ばれるゲームモードが追加されることが判明。さらに、東京ゲームショウ出展バージョンのロムから、実際のプレイの流れや巫術、呪具などの詳しい効果についてもわかってきた。それらをまとめて解説していこう。



←新たな試みとなる百鬼討伐モード。『O・TO・G I』の魅力である"破壊"を堪能できるぞ。



➡プレイの流れは基本的に前作をベースにしているが、新要素も追加。

## 思う存分"破壊"が楽しめる百鬼討伐モード

百鬼討伐モードは、つぎつぎと現れる大量の敵を倒したり、建造物などのオブジェを壊しまくっていく内容になっており、純粋に"破壊"の爽快感が味わえるゲームモードだ。延々とプレイすることもできるほか、制限時間内に討伐数やコンボ数、オブジェ破壊数の記録に挑戦することも可能。ひとり専用モードだが、友だちどうしで記録を競い合うこともできる。百鬼討伐モード専用のステージもたくさん用意されているのだ。



➡これでもかと言わんばかりの敵の群れが押し寄せる。それらを一気に斬り倒していく快感。『O・TO・GI』の"破壊美"を存分に味わうことができるぞ！

**オブジェも徹底破壊！**





⬆建造物も壊し放題。細かいことは抜きにしてとにかく破壊しつくせば、ストレス解消にもなる？

## キャラクター選択が加わるステージ間の準備

メインゲームは、各ステージのまえに装備などの準備をし、それからステージに挑戦する流れ。準備の内容は基本的に前作を踏襲しており、そのステージの敵の情報を参考に、武器となる祭器や巫術使用に必要な霊符などの装備品を変更する。新たな要素としては、ここにプレイキャラの選択が加わるという点。各ステージの地形や敵の特徴に合わせ、選んでいくことになるぞ。

### ①ステージを選択する



←ワールドマップは平安京。マップ上で、そのときに挑戦できるステージが表示される。そこから選ぶと準備画面へ。

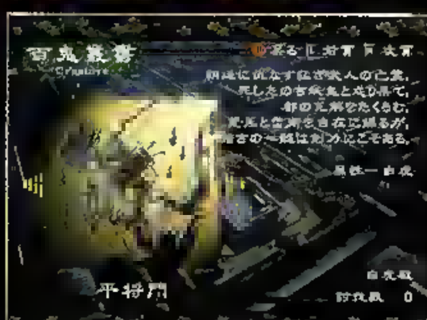
### ②キャラクターを選択する



←ステージを選択すると、そのステージの目的が表示。ここで地形の情報などをもとに適したプレイキャラを選択する。

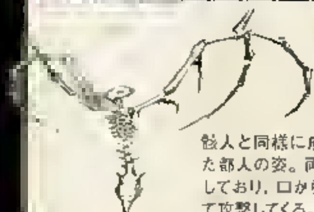
### ③装備するものを選択する





←➡キャラの祭器（武器）、霊符、呪具を決めて出撃。敵の情報を見て相性のいい属性のものを装備するのが基本になる。

### 妖鬼絵巻 其ノ三



【骸羽】（むくろばね）
属性：朱雀

殺人と同様に成仏できなかった都人の姿。両腕は羽に変化しており、口から火の球を吐いて攻撃してくる。



【朱月童子】（あかつきどうじ）
属性：白虎

九尾狐の血肉から生み出された妖鬼。空中を自在に飛び回り、強力な大剣による斬撃を見舞う。怨念を束ねて放つ術も操る。

## 土蜘蛛一族

### 朝廷に恨みを抱く蜘蛛の妖鬼たち

蜘蛛のような姿を持つ妖鬼の一族。朝廷に恨みを持っており，都の遷都を境に永きにわたって争っている。白珠と晴明の力によって一度は朝廷に破れ退いたものの，いまだに地の底に潜んで人の世を滅ぼす機会を虎視眈々とうかがっている。凄まじい繁殖能力を持っており，好んで人を食らう習性がある。かつての戦いののち，土蜘蛛一族の手によって滅ぼされた村落は，ゆうに百を越えていたと言われている。





➡同じ土蜘蛛一族でも，姿形や攻撃方法はさまざま。巨体に反し，跳ねながら獲物に襲い掛かる。







⬆土蜘蛛一族はその繁殖力も脅威のひとつ。膨大な数の卵を生み，どんどん数を増やしていく。

### 妖鬼絵巻 其ノ一



**【甲蜘蛛】**（かぶとぐも）
属性：蒼龍

単独で行動するより，群れで行動することを好む。連係して獲物に体当たりを仕掛ける。

**【焔蜘蛛】**（ほむらぐも）
属性：朱雀



体内に火の気を宿す。死ぬときに爆炎とともに砕け散るため，止めを刺すとき注意が必要。



**【礫蜘蛛】**（つぶてぐも）
属性：蒼龍

トゲの多い脚と細身が特徴の土蜘蛛。近づく者に体液を固めたつぶてを吐いて攻撃する。

### 妖鬼絵巻 其ノ二



**【芥火蜘蛛】**（あくたびぐも）
属性：朱雀

育ちきっていない焔蜘蛛の幼生。体が小さく非力だが，少しでも攻撃を加えるとたちまち爆発する厄介な敵だ。

**【石鬼】**（いしおに）
属性：白虎



要所を守るために朝廷が作り出した式神。緊急のときには大量に現れて侵入者にいっせいに襲いかかる。単体での力は弱いが，数が多いときはあなどれない相手となる。



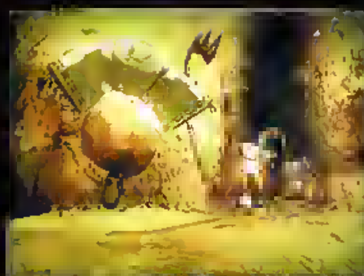
**【骸人】**（むくろびと）
属性：無

死んだ都人のなれの果て。黄泉へ逝けぬまま現世をさまよい，怨念にかられ生ける者を襲う。非力を補うように群れで現れることが多い。

## 白銀人

### かりそめの体に魂を宿した古き都の人々

遷都を拒み，瓦礫と化した古き都に残った人々のなれの果て。肉体を捨ててかりそめの体に魂を宿し，巫の力を自在に操る。新たな都の人々を劣った人間とみなし，滅ぼそうとしている。



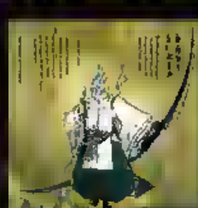
⬅肉体を捨て，とこしえの命を手にした種族。巫術攻撃が手強い。

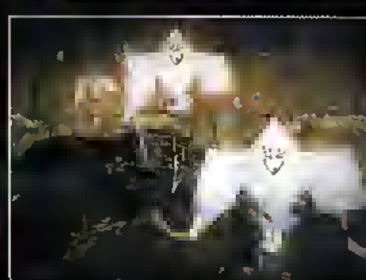






➡土蜘蛛一族同様，同じ種族でも姿形は異なる。





⬅他の種族を拒み，一族一丸となって都の人々を滅ぼそうと企む。

# 都に渦巻く勢力の構図、システム関連の新情報を報告！



都を守る安倍晴明、頼光四天王に敵対する敵の勢力が明らかに。また、新たなゲームモード、プレイの流れなど、システム関連での新情報をまとめてお届け！




| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | オトギ ヒャッキトウバツエマキ | | |
| 発売元 | フロム・ソフトウェア | ジャンル | 3D和風アクション |
| 発売日 | 12月25日発売予定 | 価格 | 6800円(税別) |
| 開発 | フロム・ソフトウェア | 制作者 | プロデューサー 竹内将典 |
| ブロック数 | 未定 | 対象年齢 全年齢 | システム機能 5.1ch |
| その他 | 未定 | | |

## 九尾狐のほかに朝廷を脅かすふたつの勢力が判明！

前号までに、主人公の安倍晴明とそれに敵対する九尾狐の関係を紹介したが、今回新たに『百鬼討伐絵巻』の物語の根幹をなす、敵味方の詳しい勢力関係が明らかになった。

都を統べる朝廷は長いあいだ、土蜘蛛一族と呼ばれる妖鬼、白銀人（しろがねびと）と呼ばれる種族と対立関係にあった。だが、巫の力を失っていた朝廷は彼らに対抗する力を持たず、都は彼らに蹂躙されることとなる。そこへ巫の力を自在に操る安倍晴明という巫術士がいずこからか現れ、"白珠"と呼ばれる強大な力を持った宝珠で強力な武具を作り出す。この力と晴明に付き従う四天王たちの活躍により、土蜘蛛一族と白銀人を退け、都を守ることに成功する。朝廷、土蜘蛛一族、白銀人の3勢力はしばらく拮抗した状態にあったが、そこへ九尾狐という妖鬼が現れ、勢力バランスは一気に崩れることになる。

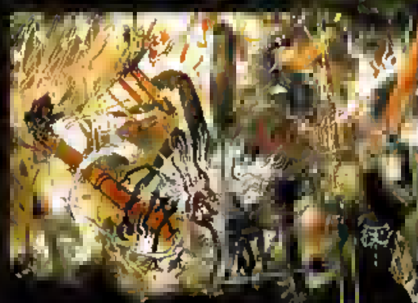
### 各勢力とその関係

- 朝廷
  - ・安倍晴明
  - ・頼光四天王
- 九尾狐
- 土蜘蛛一族
- 白銀人

朝廷 ⇔ 九尾狐：新たな勢力として対立
朝廷 ⇔ 土蜘蛛一族・白銀人：永きにわたって対立

### 朝廷（ちょうてい）　晴明と頼光四天王の力で妖鬼に対抗

かつての都が滅び、平安京に遷都されたのちに興った新たな朝廷。大部分の巫術は失われ、安倍晴明と四天王が妖鬼に対する唯一の戦力。晴明は白珠の力で式神や結界、祭器と呼ばれる武具を生み出して都を守っていたが、九尾狐の出現によって彼らだけで都を守るのは困難となる。そこで晴明は、かつてミチザネと呼ばれる最強の巫術士を倒した伝説の巫術士、源頼光の力を借りることを計画。彼を復活させるべく、霊山の洞穴に急行する。物語はそこからスタートするのだ。



↑朝廷は晴明と四天王たちの力を借り、土蜘蛛一族や白銀人に対抗するすべを得る。だが、九尾狐の出現で再び危機を迎えようとしていた。



←安倍晴明と四天王の4人、さらに源頼光。この6人が朝廷のかかえる唯一の戦力であり、ゲーム中、プレイヤーが操作できるキャラとなる。

# 4タイプの機体&オペレーターの力をあわせ、一流の傭兵となれ!

5人でチームを組んで行なう戦闘は、4人のパイロットとひとりのオペレーターに役割が分担される。パイロットは戦況や仲間との兵力バランスを考え、機体タイプを選択。タイプにあった武装やパーツを選び、機体をカスタマイズして出撃する。対するオペレーターは、直接戦闘には参加しない。敵位置やマップの状況をパイロットに報告する指揮官的な立場で活躍するのだ。





↑対戦するのは4人ず[illegible]オペレーター[illegible]

## OPERATOR

オペレーター
その指示がハウンドの命運を握る

後方から全体マップをとおして部隊に指示を出すオペレーター。直接戦場には出撃しないが、勝敗を分ける重要なポジションだ。



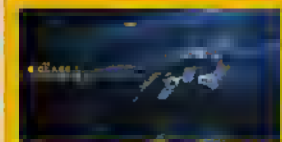
←パイロットに見えない情報を声で通達。



↑部隊の指示以外にも、機体の回復、妨害電波の発信、爆撃などの作戦が実行できる。

## ATTACKER

アタッカー
戦場を選ばない万能タイプ



どんな戦場にも対応できる汎用型機体。前線へ出て戦闘してもよし、後方で援護に回ってもよしとバランスのよさがウリ。万能タイプなだけに、セッティングでプレイヤーの個性が色濃く反映されそうなタイプだ。



## HEAVY GUNNER

ヘビーガンナー
圧倒的な火力ですべてを粉砕



都市や重要施設占領を目的とした機体。写真では腕パーツそのものがバズーカ、肩にはキャノン砲と重装備。しかし、足は4足歩行のパーツとなっているため、火力とある程度の機動力を併せ持ったタイプになりそうだ。



## SNIPER

スナイパー
遠距離狙撃で敵をよせつけない



人型というより戦車に近いフォルム。ほかと一線を画すのが狙撃モードの存在。照準で目標を捉え、遠距離からの射撃でターゲットを葬り去れる。敵の位置を知るオペレーターとの連携が、敵機撃破のコツになるか?



## SCOUT

スカウト
高機動力に優れた偵察機体



俊敏な動きで敵をかく乱。周辺の偵察や索敵などオペレーターの補助だけでなく、ブーストで飛び上がり、空中から攻撃というような戦いもできる。機動力を活かした奇襲やヒット&アウェイが行えるのも魅力のひとつ。



## クロムハウンドの疑問を解消! プロデューサー佃健一郎氏に一問一答!

詳細不明な点が多い本作。疑問の数々を本作プロデューサーの佃健一郎氏に語ってもらったぞ。

### オフラインはあくまで練習 本番はネットでのチーム対戦!!

**Q:対応プラットフォームがネットワークになった経緯は?**

A:もともとネットワークで遊ぶことを前提としたゲームを考えていました。そこで、ネットワークをプラットフォームとして捉えたゲームが作れるのではないかと思って。

**Q:ネットワークはXbox Liveのピアトゥーピア(※)形式ですか?**

A:まだ未定です。プレイヤーや各プラットフォームのネットゲーム環境を見たうえで決める予定です。

**Q:オペレーターとパイロットの計5人で行うシステムにした理由は?**

A:スポーツからヒントを得ました。アメフトは監督の指示をレシーバーで受け取り、行動します。それをゲームにしたかった。映画でいえば、1分隊が通信兵の通信を頼りに行動していくといった場面でしょうか。

**Q:では、オペレーターは、どのような形で指示を行うのでしょう?**

A:ボイスチャットです。シミュレーションゲームを行うイメージでしょうか。戦況を見ながらつぎにどう動くかをメンバーに指示します。

**Q:実際の操作感はどんな感覚に?**

A:アクションであることに変わりありませんが、個人の能力に頼るのではなく、作戦とチームワークを重視した戦闘になります。

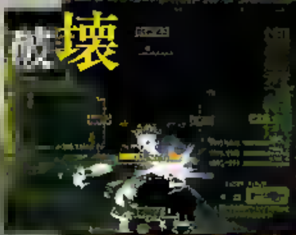
**Q:オフライン時のプレイではプレイヤーはオペレーター、パイロットのどちらでプレイしますか?**

A:どちらでも練習できるように考えています。せっかく買っていただくのだから、ひとりでも遊べたほうが楽しいですよね。でも、オフラインでのプレイは、あくまで練習。本番はネットでのチーム対戦です。

※ネットワークの接続方法のひとつ。サーバーを介さずに、Xboxどうしを直接つなぐ。サーバーを通らないぶん、データの遅延が少ない。

# ハードの枠にとらわれない、フロム・ソフトウェアの意欲作！




戦場で起きた体験を多くの戦友たちと共有!!




東京ゲームショウでフロム・ソフトウェアが新作『クロムハウンド』を発表。"ネットにつながるすべてのハード"を対象に開発が進められている本作の発売ハードは未定。だが、ステージではXboxを使ったチーム対戦が実演されていた。それだけにXbox版発売の可能性は高いかも!?

TGSで対戦イベント開催!!



発売ハード未定……しかしXboxにて……を確認！



# CHROME HOUND AGE OF ARMS

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | クロムハウンド エイジオブアームス | | |
| 発売元 | フロム・ソフトウェア | ジャンル | MMOメカアクション |
| 発売日 | 未定 | 価格 | 未定 |
| 開発 | フロム・ソフトウェア | 制作者 | プロデューサー：佃健一郎 |
| ブロック数 | 未定 | 対象年齢 | ― |
| システム対応 | | | |
| 備考 | 発売ハード未定 | | |

"MMOメカアクション"と銘打たれ、東京ゲームショウで発表されたフロム・ソフトウェア期待の一作。発売ハードは未定だが、プロデューサーのコメントとともに、ゲームの謎に迫っていくぞ！

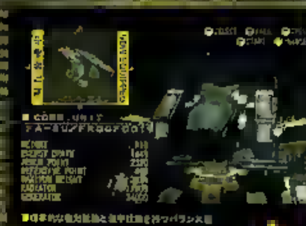
## 人型兵器"VAILED ARMOR"を駆り、ネットワークの戦場へ参戦せよ!

不毛な争いが続く世界の傭兵となり、戦場を渡り歩いていく本作の最大の特徴は、ネット上でプレイヤーどうしが5人のチームを組み、協力・対戦できる点だ。しかもいっしょにプレイするだけでなく、ミッションの成否、戦闘の結果で状況は変化。プレイヤーそれぞれの……ゲームに反映され、戦況全体や今後のゲーム展開に影響を与えるのだ！



### パーツを組みかえ独自の機体を作りあげろ

……殲滅……衛など、……なミッションをこなすために機体のパーツ……器が数多く用意されている。偵察……務だから軽装備、といった実用……ものから、見た目を追求した……で、自由に作成できるぞ！



作戦に適したパーツを選び……



戦線へ投入



↑ミッションのひとつと思われる……仲間とともに突進……

# 内作RPGに関しては将来的には間違いなくある

**Xboxファーストパーティータイトルの開発を担当する、マイクロソフトゲームスタジオジャパン(以下MGSJ)。日本市場の浮沈のカギを握るといっても過言ではないソフト作りにおいて、開発部隊を総括するノーマン・チャック氏に、今後のゲーム開発に関する戦略などを聞いた。**



profile Norman Cheuk

Xbox事業本部 制作本部 本部長。アメリカ本社における商品企画などを経て、この7月に日本に着任。先日初めて遭遇した大型地震には、とてつもなく恐い思いをしたとか。ただいま、奥様とふたりで東京の町を散策中らしい。

## 3 Norman Cheuk ノーマン・チャック

Studio Manager Microsoft Game Studios Japan xbox Division

### ソフト戦略はクオリティー重視

——MGSJの役割を教えてください。

ノーマン　何よりも重要視しているのは、日本市場のために、いかにすばらしいゲームを作るか、ということです。幸いうちのスタッフには創造性溢れる、優秀な人材が揃っていますので、そういった人材を活かして、ゲーム作りに励んでいきたいと思っています。さらに、世界に発信できるタイトルの開発を目指していきます。

——MGSJには何人のスタッフが？

ノーマン　プロジェクトによって変動するのですが、おおむね100人くらいの規模になっています。

——それだけスタッフがいるということは、かなりのタイトルが走っているのですか？

ノーマン　ご存じのように、『魔牙霊』や『ファントムダスト』といったタイトルは、完全内作なのですが、では、「そのタイトルのあとはどうするんだ？」ということで、いろんなアイデアは上がってきています。ここで具体的なお話ができないのが残念なくらい（笑）、斬新なアイデアが社内には溢れていますよ。

——いわゆる、外部の開発会社さんと組んで展開するプロジェクトもたくさん動いている？

ノーマン　『トゥルーファンタジーライブオンライン』や『ブリンクス』のように、外部の優秀な開発会社さんと組んでのプロジェクトを、われわれは"ファーストパーティーエクスターナル"と呼んでいるのですが、優秀な外部とのコラボレーションは積極的に展開していきたいですね。私たちの目標は、できるだけ多くのすばらしいゲームを、この日本で展開していくことなのですから……。

——ただ、最近の発表などを見ると、日本のファーストパーティータイトルが減っているという印象を受けるファンも多いようですが……、

ノーマン　ご心配には及びません（笑）。具体的なことは言えませんが、いま発表している4タイトル以外にも、日本のファーストパーティータイトルはまだまだあります。

ただ、これだけはご理解いただきたいのですが、数が多ければいいというものでもないですよね。私がつねにスタッフに言っているのは、「量よりは質」ということです。ほかとあまりかわらないゲームをたくさん作るよりも、質の高いゲームを数本作るほうがだんぜんいい。何にいちばん重きを置くかといったら、やっぱりクオリティーです。Xboxユーザーがmgsjに求めているのも、それだと思っています。われわれは、Xboxで『ゼルダの伝説』や『ファイナルファンタジー』に比肩するようなゲームを作りたいですし、それは可能だと思っています。

—— たとえば、ファンからの要望も高い内作RPGとかも？

ノーマン　RPGというジャンルは、日本市場にとってとても重要なポイントになると思います。海外では『Sudeki』やライオンヘッドが開発した『Fable』などもありますので、ご期待いただきたいと思います。

——まだ発表されていないRPGを日本で開発する予定は？

ノーマン　もちろん、RPGに関しては将来的には間違いなくあります。今後の展開に期待してください。

**Keyword**

**質の高いゲーム……**

日本へ着任して早々、ユーザーを理解するために何人ものXboxユーザーのもとを訪れたというノーマン氏。そこで驚いたのは、人気RPGシリーズが、1巻から最新巻までずらりと並んでいる棚だったという。そのときに、日本のユーザーはRPGに関して非常な熱意を持っていると感じたという。「RPGに限らず、何回でもプレイして楽しんでもらえるような、クオリティーの高いソフトでなければダメなんだと思います。プレイをした際に、気持ちよくなれるようなソフト作りを目指します」。

ノーマン氏指揮のもと、他機種のユーザーにもうらやましがられるような、キラータイトルが登場することを期待したいところだ。

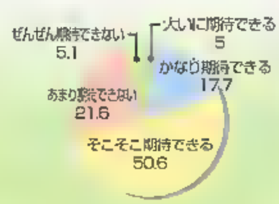
## Q3 TGSで印象的なXboxタイトルは？

おつぎの質問は"TGSで印象的なタイトルは？"。その答えは意外にも『鉄騎大戦』が1位に。本誌の読者期待のランキングではTOP10に入っていないことを見ても、いかにTGSにおける『鉄騎大戦』の人気が突出しているかがわかる。逆にそれは、一般のゲームユーザーが、いかに『鉄騎大戦』に注目しているかを証明するものでもあるのだが……。以下は、2位『TFLO』、3位『DOAO』と、ある意味順当な結果となった。

| 順位 | メーカー名 | 票数 |
|---|---|---|
| 1 | 鉄騎大戦 | 25 |
| 2 | トゥルーファンタジー ライブオンライン | 21 |
| 3 | DEAD OR ALIVE Online | 13 |
| 4 | NINJA GAIDEN | 9 |
| 5 | HALO2 | 9 |
| 6 | segaGT online | 8 |
| 6 | R : RACING EVOLUTION | 8 |
| 8 | PROJECT GOTHAM RACING 2 | 7 |
| 9 | 真・三国無双3 | 6 |
| 10 | 天誅 参 ～回帰ノ章～ | 3 |

## Q4 今後のXboxは？

さて、TGSでの内容を踏まえ、今後のXboxについてはどのような判断をくだしているのだろうか。その返答は以下のとおり。なんと、"大いに"、"かなり"、"そこそこ"を合わせると、期待しているユーザーが73.3パーセントを占めることになった。これは、現状のXbox本体の売上を見ると驚くべき数字だが、具体的な内訳を見ると、"興味のあるソフトが出てきそうだから（10票）"、"ハードの性能がいいから（8票）"、"いろいろなジャンルが出てきそうだから(5票)"といった意見が目立つ。ハードの性能はすぐれているだけに、ソフト次第では挽回の余地はあると、ゲームファンは判断しているようだ。




※数字はすべてパーセント

**アンケートこぼれ話**　TGSとは関係ないけれど、"Xbox Liveのサービスを楽しむ予定は？"とのアンケートを敢行。その結果いちばん多かったのは、"タイトル次第で検討する"が48パーセントとかなりの数字、さらには、"楽しみたいが環境が整っていない"というユーザーが25パーセントと、思いのほかXbox Liveに強い興味を抱いていることが明らかになった。

# ゲームを愛する氏が挑むのは Xboxのよさをうまく伝えること

**この8月末に日本Xbox事業本部、マーケティング本部の本部長に就任したマイク・フィッシャー氏。セガやナムコホームテックなどで輝かしい経歴を持つ氏は、じつは"アツいゲーマー心"の持ち主だった。堪能な日本語を流暢にあやつる氏に、日本のマーケティング展開を問う。**



profile Mike Fischer

Xbox事業本部 マーケティング本部 本部長。1990年にセガに入社以降、セガ・オブ・アメリカなどを経て今年8月末より現職に。6年間日本に住んでいたこともあり、日本語がとても堪能。プライベートでは、10代の息と…aloを楽しむよきパパさん。

## 2 Mike Fischer マイク・フィッシャー

Director Marketing Department Xbox Division

### いいソフトが1本あれば……

――日本に6年間滞在した経験があるという話ですが……。

マイク　とにかくゲームが好きで、学生のころからゲーム業界に入りたくてたまらなかったんです。それで、ゲーム業界への足がかりをつかみたいという思いから、大学卒業後すぐに日本へやってきました。そのときは日本語をまるで知らなかったんです。来日してしばらくは、英語の講師をしていたのですが、2年目にセガが人を募集していることを知って、なにはともあれ応募しました。

――日本語の勉強はどこで？

マイク　独学です。お金もまるでなかったので、近所のラーメン屋さんに出入りしていろいろと教えてもらったりしました(笑)。近所の人は親切な人ばかりで、私のつたない日本語によく付き合ってくれましたよ。あと、大きかったのが、セガに入ってからの攻略本を翻訳する仕事です。当初は「なんでこんなツライ仕事を……」と思ったのですが、のちに私の上司が日本語の上達のために、あえてこの仕事を振ってくれているのだとわかりました。ただ、攻略本で覚えた日本語なので、実用性はあまりなかったんですけどね。「宿屋で回復したい」とか（笑）。

――では、肝心のXboxの話を。どんなことをしてみたいですか？

マイク　簡単に言えば、うちのゲームの楽しさを日本の皆さんに伝えたい。とても当たり前のことですけどね。まわりにゲームを知らない友だちがいたら、ゲーム好きなら、その人にゲームの楽しさを伝えてみようとするじゃないですか。私も同じことをしてみたいと思っています。正直、うちのソフトはナンバーワンだと思っています。ただ、シリーズものが少ないので、そのおもしろさを伝えにくい。でも、一度触れてもらえたら、絶対に新しいおもしろさを体験してもらえるハズなんです。

――最終的には、やはりいいソフトの勝負になるということですか？

マイク　そうですね。なんのためにハードを買うかというと、ソフトを遊ぶためですよね。で、日本でとくに顕著ですごいと思うのは、専用コントローラ同梱で高くても、"遊びたいから"と『鉄騎』が売れる市場だということです。1作でもおもしろいソフトがあれば、そのためだけにハードを買う。そういう意味では、これからのラインナップを見るとすごいチャンスだと思いますよ。

――そうなると、PRが大切になると思うのですがどのような方法で？

マイク　いまそれを模索中です。自分だけの考えでは限界があるので、いろんな人の意見を参考にしているところです。ユーザーの方からの意見も、悪口でもなんでもどんどん聞かせてくれるとうれしいです。

――現状の日本の市場に関しては、満足していない？

マイク　いままでの業績に対して、大成功だとは思わないけど、少なくとも何十万人ものユーザーにプレイしていただいているわけですよね。カップにコーヒーが、「半分も残っている」と見るか、「半分しか残ってない」と見るかの違いだと思います。なにはともあれ、マイクロソフトは全世界で成功するために、日本でもがんばりますよ。

**Keyword**

**ゲームを愛するマイクさん**

「インベーダーゲーム」がきっかけでゲームファンになったマイクさんは本当にゲーム好き。11月に、3つのレースゲームが発売されるが、「3タイトルから自由に選べるのはゲームファンにとってうれしいのでは」との発言にも、そのことがうかがえる。氏がどのようにXboxを盛り上げるか、期待したい。



⬆TGSでは、「Xbo…よさを理解…いただけたのでは」とマイクさん。

## TGS会場アンケートに見るユーザーのXboxへの期待度は？

TGSの期間中に出口調査を実施。来場者にアンケートを行った。ユーザーのXboxに対する思いはいかに。



⬅アンケートは2日目に会場出口で実施。ご協力ありがとうございました。

### Q1 印象的なブースは？

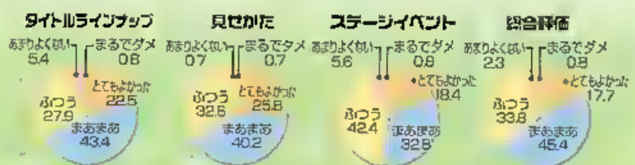
1位から3位まではある種順当な結果だが、4位になんとマイクロソフトがランクイン！　来場者の印象はよかった？

| 順位 | メーカー名 | 得票数 |
|---|---|---|
| 1 | スクウェア・エニックス | 60 |
| 2 | コナミ | 56 |
| 3 | カプコン | 53 |
| 4 | マイクロソフト | 39 |
| 5 | ナムコ | 29 |
| 6 | フロム・ソフトウェア | 25 |
| 7 | バンダイ | 24 |
| 7 | SCE | 24 |
| 9 | アトラス※ | 20 |
| 10 | セガ | 18 |

※タカラ、角川書店との合同出展

### Q2 Xboxブースの印象は？

どうやらユーザーに好印象を与えたXboxブース。では、具体的にはどのへんがよかったのか。4項目に分けて聞いてみた。その返答は以下のとおり。いずれの項目も、比較的高い評価を得ているが、とくにポイントを稼いでいたのが、"見せかた"。"とてもよかった"と"まあまあ"を合わせて、66パーセントを記録しているのだ。ブースの出展がよかったということだろうか。総合評価でも、63.1パーセントが評価している。




※数字はすべてパーセント

Questionnaire data ●有効得票数／185名　●性別／男性：74パーセント、女性：26パーセント　●年齢／小学生：6.4パーセント、中学生：5.4パーセント　高校生：11.4パーセント　18〜30歳：60.5パーセント、31歳〜40歳：11.8パーセント、41歳以上：4.5パーセント　●東京ゲームショウへの来場回数／1回：35.2パーセント、2回：19.7パーセント、3回：10.6パーセント、4回：10.6パーセント、5回：7.7パーセント、6〜9回：8.5パーセント、10回以上：7.7パーセント

ここ数ヵ月で大きく陣容を変えたXbox事業本部。Xboxはどうなるのか？ VIPへの取材からつぎの一手を検証する。

profile　Robbie Bach

米国マイクロソフト、シニアバイスプレジデント兼チーフXboxオフィサー。ハードの発売まえからXbox事業部を統括するXboxの最高責任者。今回はTGSに合わせて来日。多忙ななかの3日間の滞在により、いかに日本市場を重要視しているかをうかがわせた。



# 日本はとても重要なマーケット 成功のための布石は整っている

**マイクロソフト本社において、チーフXboxオフィサーを勤めるロビー・バック氏は、Xbox事業のトップに立つ。この度TGSでの来日を機に、氏のインタビューを実現。Xboxの未来について話を聞いた。本誌初登場となる、Xbox最高責任者の口から発せられる日本への戦略はいかに？**

## Robbie Bach ロビー・バック

SR. Vice President Chief Xbox Officer

### 来年6月までに1600万台を

――丸山氏の就任会見（※註1）で、Xboxの販売目標を挙げていましたが、実現可能だと思いますか？

ロビー　はい。今年の6月末の段階で、Xboxは全世界で940万台販売しているのですが、来年の6月までには累計で、1450万台～1600万台を目標にしています。1年間で500万台～650万台という計算になるのですが、この7月～9月までの販売実績を見るに、十分実現可能な数字だと思っています。

――現状、日本におけるXbox販売台数は45万台なのですが、それは全世界に占める売上のおよそ4.7パーセントになります。その比率に照らし合わせると、来年6月までの日本での販売目標は30万台程度ということになるのですが……。

ロビー　当社の方針として、具体的な地域ごとのデータは発表していないのですが、ひとつ特筆すべきデータがあります。それは、Xbox Liveのアタッチレート（※註2）では、日本が世界でナンバーワンだということなんです。

――日本市場から判断すると、それはとても意外な数字ですね。

ロビー　いくつかの要因があると考えています。まず第1は、日本ではブロードバンドの普及率が高いので、Xboxのオーナーにブロードバンドユーザーが多いという点。第2は、普及台数でいうと、規模は大きくないかもしれないけれど、熱意のあるユーザーが多いという点です。世界の平均的なゲームファンと比較しても、日本のXboxユーザーの方は熱心にゲームをやり込んでいる人が多いように思います。

――日本における戦略としては、さらにXbox Liveタイトルを強化していくことになりますか？

ロビー　Xbox Liveこそが、他社と比較してのXboxのアドバンテージだと思っています。Xbox Liveはうちの主力商品なので、とくに日本市場では力を入れていきたいですね。

――日本ではXboxが苦戦しているので、「マイクロソフトは日本市場から撤退するのでは？」といった声もありますが……。

ロビー　もちろん、そんなことはありません。日本はゲームの最先端の地で、いつも来るのを楽しみにしているのですが、その日本で勝利するということが、われわれの大きな目標です。さらに、マイクロソフト全体にとって、日本は全世界で2番目に大きな市場であり、重要なマーケットであることは間違いありません。TGSの会期中にはいくつかの大きな発表をさせてもらったのですが、それを見てもいかにわれわれが日本市場で本気かということがわかってもらえるハズです。

もちろん、日本市場で成功するには、これから数年かかるということはあるかもしれません。でも、辛抱強く一貫して、日本市場には関わっていきたいと思っています。

――勝算はあると？

ロビー　はい。今回丸山さんのジェネラル・マネージャ就任を発表させていただきましたが、彼を筆頭とする強力なマネージメントチームを確立できました。これは、将来必ず大きな力になると信じています。さらにはコンテンツの充実があります。現状のラインナップを見ていただければ、いかに魅力的なソフトが揃っているか、わかってもらえるのではないでしょうか。

――日本では、最近はテレビCMなども見られなくなり、プロモーションも控えめな感じがしますが……。

ロビー　PRはわれわれの重要なテーマのひとつです。つい先月も、世界共通の"it's good to play together"というブランドキャンペーンを発表させてもらったのですが、今後もより効果的なPRを模索していくつもりです。もちろん、個々のタイトルに関しても、積極的に行っていくつもりでいますよ。

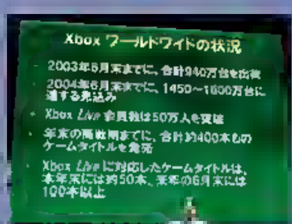
――そうなると、有力なサードパーティーの参入が欠かせないように思うのですが、日本で大きな影響力を持つメーカー、たとえばスクウェア・エニックスとの交渉などは行っているのですか？

ロビー　マイクロソフトでは、合併まえからスクウェア様、エニックス様ともに、有力パブリッシャー様の中の会社のひとつとして交渉をしていました。もちろん今後もスクウェア・エニックス様と引き続き交渉していくつもりです。彼らは世界の主要なパブリッシャーですので、なんらかの形でXboxに参入してもらえたら……と思っています。

**Keyword**

**日本に対する戦略は？**

インタビューも含め、取材陣は何回かロビー・バック氏の話を聞く機会があったが、いずれのときも感じられたのは、氏の揺るぎない自信だ。「日本というのはビデオゲームのふるさとで、私たちの戦略は日本での成長なしには語れない」という言葉には、日本に対する本気度をうかがうことができる。




↑TGSでの発表会から。「10年後にゲーム市場は2倍の規模に」と断言。

註1：TGSの前日に、日本Xbox事業本部の新ジェネラル・マネージャとして、丸山嘉浩氏の就任会見が行われた。註2：Xbox本体に占めるXbox Liveユーザーの割合。

# 気になる作品が続々とお目見え 参考出展タイトルをピックアップ!!

TGSの楽しみといえば、なんといっても発売まえの期待作を実際にプレイできること。今回のTGSでは、30作あまりのXboxタイトルが出展。数は少なめだったが、粒揃いのタイトルが揃っていた。また、当日は来場者だけのお楽しみ、隠し玉的なタイトルも出展。さらに、参考出展タイトルもいくつかあり、賑やかなTGSになった。ここでは、そんな参考出展タイトルを紹介する。



⬆フロム・ソフトウェアブースでは，ネットゲーム『CHROME HOUND』が参考出展。詳細はP62の記事を見よ！

## オフロードを駆け抜けろ ★『HARDCORE 4×4』

韓国メーカーGame Development Studls 開発によるXbox用ソフト。リアルな四駆のドライビングを満喫できる。北米では12月発売予定。日本での発売元は未定ながら、会場で配布されていたチラシには、"12月発売"の文字があるが……。





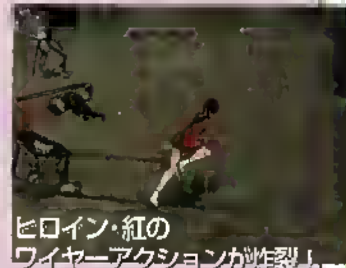
⬅本作には、10種類のミッションが用意されている。



➡紛争地域で地雷を回避するといった要素もあるようだ。

## くの一が暗躍する ★『RED NINJA:END OF HONOR』

戦国時代の舞台に、くの一の活躍を描くニンジャアクション。隠密や暗殺任務を遂行するヒロイン紅の最大の武器は鉄弦（ワイヤー）。ワイヤーによる攻撃がアクションに新機軸を打ち出している。さらに、脚本家の佐藤信介氏を迎えることで、より深みのあるストーリーを実現しているのが特徴だ。



ヒロイン・紅の ワイヤーアクションが炸裂！



⬅小刀や吹矢などの武器も使用できる。



⬅ワイヤーで敵の武器を奪うことも可能なのだ。

### ビベンディユニバーサルゲームズとは？

本作の発売元であるビベンディユニバーサルゲームズは、『ディアブロ』などでおなじみのブリザードを傘下に持つ、アメリカの大手メーカー。開発担当は日本のトランジスタジオ。日本での発売元との交渉のため，TGSでは参考出展に。



⬆佐藤氏（右上）らスタッフが集結。北米では2004年秋発売を予定。

## 北米の勇、バイオウェア社が贈るアクションRPG！ 『ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～』（仮題）

古代中国をモチーフとしたアクションRPG『ジェイドエンパイア』は、RPG制作のノウハウを知り尽くした北米の実力派ソフトハウス，バイオウェア社の完全オリジナル作品。今回のTGSでは、オープニングのデモ映像のみを見ることができた。しかし，それだけでは納得できない取材班は、来日していたバイオウェア社の宿泊ホテルを直撃。そこでふたりのCEO、グレゴリー氏とレイモンド氏にお話を伺いつつ、実機によるプレイも体験。この模様をレポートするぞ。

### いざゲームプレイ！ リアルな世界を冒険せよ！

まず確認できたのはオープニングのデモ。そこで見た、ある男の復讐劇がストーリーに大きな影響を与えるらしい……。さて、ゲームはキャラ選択を行い（現状は6人から選択）、基本となるファイティングスタイルを選んで開始となる。レイモンド氏は「ファンタスティックなリアリズムの世界を作りたい」と語ってくれたが、その言葉に偽りなしで、不思議な中国風の世界を細部まで緻密に描き、独特のリアリティーを出すことに成功していた。画面の色使いやキャラクターの動きなどには、アニメのような雰囲気を感じた。

また、リム・ライティングという光源処理を駆使した光の演出は見事で，リアルな鳥の鳴き声、雷の音などの効果音も冒険気分を盛り上げてくれた（5.1chを使用）。

戦闘は格闘アクションの要素が強く、大きく分けて武術、魔術，武器の３種類の攻撃方法が用意されている。これらのスタイルを戦闘中、リアルタイムで変化させて戦うことになる。このスタイルの変化は非常にスピーディで、流れるような動きで戦闘を楽しむことができた。戦闘は１対複数の闘いもありえるとのこと。

日本のRPGでは味わえない自由な冒険と新しいシステムが満載されていた『ジェイドエンパイア』。来年年末（？）の発売が楽しみだ。

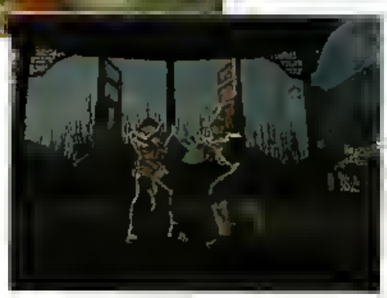


**レイモンド・ミュジカ　グレゴリー・ゼスチャク**

バイオウェア社の創設者であり最高経営責任者であるおふたりからは，ゲーム大好きのオーラをビシビシと感じた。もちろんTGSも満喫した様子。とくに、ほかの国のゲームショウとは違い、一般のファンが自由に入場でき、遊べることに感激。ゲームが愛されていることを実感したという。



⬅物語は現実世界と闇の世界を行き来しながら展開する。イベント選択によって物語が変わり、もちろんエンディングも変化するらしい。



➡スタイルは方向パッドやボタンに割り振って使う。各種ボタンをすべて使って操作するらしい。

## ×Event ゲーム大会からゲストまで

TGSのお楽しみのひとつ、イベント。とくに今回のXboxブースでは、Xbox Championship で『DOAX』の全国大会決勝戦が開催されるなど、盛りだくさんの内容。さらには著名クリエーターも多数ゲスト出演し、1日中Xboxブースにかじりつき、なんてファンも多かったかも？



↑Xbox ChampionshipVol.2の決勝が行われた。優勝者には100万円の賞品が！



↑『TFLO』のイベントでは、本誌編集長らのトークが炸裂。詳細は(P.26)

### 著名ゲストも多数登場!!



↑『NINJA GAIDEN』のデモプレイを披露し、大きな注目をあびた。テクモ・板垣氏。



↑レース大会では、プロドライバー脇坂寿一氏が登場。



↑ヒューマンスクールブースでは、岡本吉起氏と元HAL研の桜井政博氏が対談。

### エンターブレイン主催"ゲーム甲子園"の授賞式も！

即戦力のクリエーターを発掘するコンテスト"ゲーム甲子園"の発表授賞式も開催。大賞に輝いたのは、渡辺修司氏『みんなの城』。斬新なアイデアが審査員から絶賛された。



↑"ホシのペン"を使いお城を作る『みんなの城』で受賞の渡辺さん。

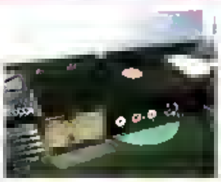
## ×Peripheral 大型周辺機器が花盛り

今回のTGSで目立ったのが大型周辺機器。とくにXboxブースでも使用されたレプリカコクピット"PROTOTYPE"は『鉄騎』コントローラも乗せられるスグレモノ。





↑Type00。お値段は未定。年内発売を目指すとか。



↑Xboxの映像をPCとテレビモニター同時に出力できるVGAコンバータ。6000円。



↑寝ながらゲームが遊べる、音響一体型のマットレスも。

## TGSプレミアムグッズを一挙大プレゼント!!

編集部員が足で稼いでゲットした、TGSプレミアムグッズをぜーんぶプレゼント。

1. Xbox-ism TOKYO GAME SHOW 2003 PREMIUM DISC 17名様



2. Xbox特製クッション 5名様



3. Xbox ルミカライト 7名様



4. Xbox特製4連携帯ストラップ 8名様



5. 『TFLO』オリジナルカレンダー 10名様



6. 『TFLO』オリジナルポストカードセット 10名様



7. 『TFLO』特製リング式ノート 8名様



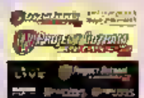
8. 『Project Gotham Racing 2』携帯ストラップ 10名様



9. 『Project Gotham Racing 2』ポロシャツ 4名様



10. 『Project Gotham Racing 2』ステッカー 15名様



11. 『魔牙霊』扇子 10名様



12. 『Brute Force』限定ストーリーブック（前編） 5名様



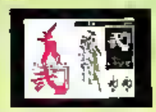
13. 『グリーズ』キーホルダー 8名様



14. 『Fable』カレンダー 3名様



15. 『天空2』ステッカー 3名様



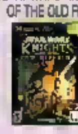
16. 『ジェイドエンパイア』卓上POP 6名様



17. Bio Wareスタッフ寄せ書き入り『ジェイドエンパイア』POP 2名様



18. Bio Wareスタッフ寄せ書き入り『STARWARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC』※ 1名様



19. Xbox Live 2カ月無料キット 10名様



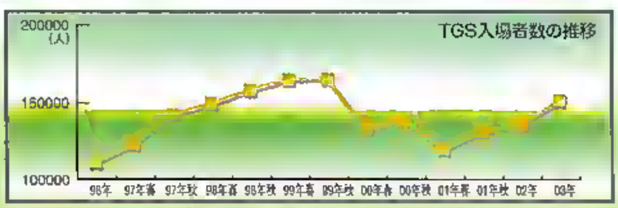
希望者は①郵便番号、②住所、③氏名、④電話番号、⑤希望する賞品の番号(第3希望まで)を明記のうえ下記まで。締切は11月28日(金)当日消印有効。当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。

あて先 〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox
『TGSプレゼント』係

※ソフトは北米版です。日本のXboxでは動作しません。

## Dataに見るTGS2003

大盛況のうちに閉幕したTGS2003。では、入場者数のほうはどうだったのだろう？ そこで東京ゲームショウ事務局による発表を調べてみると、3日間トータルで15万89人を記録。この数字は、ここ5年間では最高の入場者数だ。「大きな話題はなかった」と言われる今回のTGSだが、入場者数だけを見る限りでは、かなりの注目度だったことがわかる。





※周辺機器の情報は右のサイトで。PROTO-TYPE（PROTOTYPE）⇒http://www.proto-type.jp/
ピラマットPM300（セガ・ロジスティックサービス）⇒0570・012011
VGAコンバータ（GAME ZONE）⇒http://www.ilpla.com/（韓国語・英語）

特別企画

# Xboxの未来を検証する!

メーカーの動向を判断するうえで、大きな試金石となる東京ゲームショウ(以下TGS)。ここでは、本誌初登場となる3人のVIPへのインタビューを交え、Xboxの今後を検証する。

## 東京ゲームショウ2003&VIPインタビューに見る




# Xboxの今後





## Side-01 TGS REPORT

まずは、9月26日(金)〜28日(日)の3日間、千葉県・幕張メッセで開催された、TGSのレポートをお届けすることにしよう。

















### TGSの風景

①おなじみ泉水敬氏。TGSでも相変わらずのダンディーぶりなれど、コンパニオンに囲まれて顔はほころび気味?②セガブースの清楚なお姉さん。ソニックも感動!?③「天空2」のプロデューサー村山功氏はゲームキャラのコスプレで登場。④⑤本誌とMSとの連動企画でTシャツを着て来場してくれたファンの皆様。⑥プレス対抗の「segaGT Online」ゲーム大会で、本誌担当ライターのするするさんが、みごと2位をゲット。⑦「DOAX」の水着を着たコンパニオン。彼女たちが配るポスターには、たくさんの人が群がっていた。⑧最終日のグランドフィナーレ。

## 年末に向けての発表も続々 期待作が勢ぞろいのTGS2003

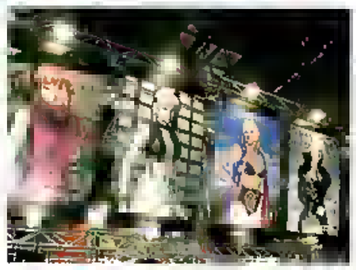
世界中の期待作・話題作が集結するTGS。年1回の開催となってからは、2回目の開催となる今回のTGSでは、110社あまりのメーカーが出展。「今年は見どころが少ない」という前評判を押しのけての盛況ぶりだった。もちろんわれらがXboxも元気。ここではXbox関連を中心に、TGS2003を振り返ってみよう。



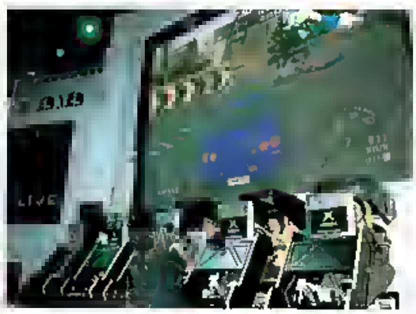
←↑とにかく大盛況だったXboxブースだが、一番人気はやはり『TFLO』。多いときで、1時間の待ち時間を記録した。

### Booth 華麗な装飾で華を競う

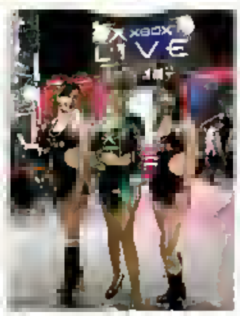
TGSで来場者の目を奪うものといったら、何と言っても美しいコンパニオン……もとい絢爛豪華なブース。その装飾ぶりが、メーカーのイメージに直結しかねないだけに、各社の力の入れようも相当なもの。Xboxブースは、ひときわ目立っていたと断言。



←Xboxソフトの試遊台はないが、デカいポスターが目をひくテクモ。



↑今年のXboxブースの主役を張ったのはこのレプリカコクピット。イベントに試遊台にと、大活躍だったのだ。




↑「DOAO」のコスチュームとは違うけれど、こっちも◎。

最新情報をチェック！

# Xbox Live 情報局

今号は、ついに配信が始まった『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』（以下『PSO』）のオリジナルクエスト特集！ ふたりで仲よく声を出せ！



Xbox Live スターターキット
▶ボイスコミュニケーター
▶『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』
▶『頭脳対戦ライブ』
▶Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分
発売中（1月16日発売　6800円（税別））

## SPECIAL ▶▶▶ Xboxでしか遊べないオリジナルクエスト登場！

**Xboxオリジナルクエストってどんなものなんだろう？ プレイ取材を兼ねて、ディレクターの見吉氏に開発経緯や見どころ、今後の予定などを聞いてみたぞ！**



ソニックチーム
プランニングセクション
シニアプランナー
**見吉隆夫**

### しりとりや早口言葉というアイデアも

――ボイスチャット必須のクエストになっているんですね？

**見吉**　Xbox専用クエストということであれば、ボイスチャットをメインにしたものがいいかなあ、と。アイデアはいろいろあったんですよ。プレイヤーごとに違う画面を見せられるのがネットワークゲームの特徴でもあるので、間違い捜しゲームをやらせたらどうだろう？ とか。あと、しりとりとか早口言葉とか！ 個人的にはかなりいいと思ったんですが、ゲーム上で判定させるのが困難で（笑）。今回はわかりやすく、スイカ割りっぽいノリのゲームにしてみました。

――ゲーム的にはテキストチャットでもできますが、ボイスのほうが圧倒的に楽しいですね。

**見吉**　「そこ、右……じゃなくて左！……あっ、行き過ぎ！」っていうリアルなアセリ感って、テキストでは出にくいですよね。ボイスチャットだと、その緊張感がお互いに伝わってきますから。

ネットワークゲームにおいて、ボイスチャットってまだまだ新しい感覚だと思うんですが、これからは標準的なものになっていくと思うんです。だから、みんな積極的に使ってほしいですね。ボイスチャットによって新しい遊びが生まれてきそうですし。

Xbox版発売当初から、Xboxオリジナルクエストの配信計画はあったんですよ。ちょっと時間がかかりましたが、ようやく実現できました。『ボイス・オペレーション』の反響にもよりますが、今後もXboxオリジナルクエストはリリースしていきたいと思っています。

---

声でパートナーに指示を出せ！

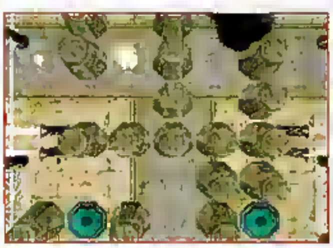
## ボイス・オペレーション

■好評配信中　■オンラインクエスト（ふたり用）

新開発の携帯端末実用化実験、という設定のクエストだ。VRの神殿に用意された、特別なシミュレーターにふたりで挑戦。全部で6ステージあり、各ステージではハンターズ役とオペレーター役を交互に行う。ハンターズのときは、ルーム内を探索してカプセル回収を行う。オペレーターのときは、上空のカメラからステージ全体を見ながら、ハンターズのカプセル回収を音声で指示するのだ。




←交互にハンターズとオペレーターを行い、クリアータイムによってランクが決まる。



←オペレーター側の画面。ある程度ステージ全体を見渡せるようになっている。



→ハンターズ時の画面。オペレータの指示がないと、どこにカプセルがあるかわからない。

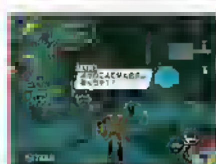
---

Xbox版でもついに配信開始！

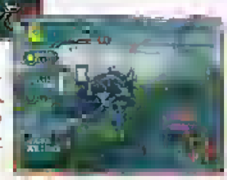
## 西天の塔

■好評配信中　■オンラインクエスト（1～4人用）

9月に配信された『東天の塔』に続く、制御塔クエスト第2弾。東塔とはちょうど反対側にある西塔が舞台となる。進入路となる海底プラントは、『PSO』史上最大級の広さ！ エネミーの多さも半端じゃないだけに、クリアーしがいがありそう。おなじみバガニーニ親子もまたまた登場するぞ！



←海底から制御塔への進入ルートを見つけなければならない。しかし海底プラントはかなり広いので、見つけるまでが……。



→最上階まで到達することができるのか？ 4人の力を合わせれば、どうにかなる？ じっくりと攻略していこう。

# 寒くなってきたからこそ『DOAX』!

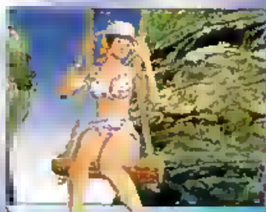
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

世間的にはすっかり秋。冬支度を始めてもおかしくない時期だが、そんな世間の流れはザック島には関係なし。今日も明日も明後日も、バレーボールと水着集めを満喫しよう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール | | |
| 発売元 | テクモ | ジャンル | スポーツ |
| 発売日 | 発売中（1月23日） | 価格 | 7800円（税別） |
| 開発 | Team NINJA | 制作者 | プロデューサー：板垣伴信 |
| ブロック数 8ブロック | 対象年齢 全年齢 | システム対応 | 5.1ch HDTV |
| その他 | | | |

## 新境地開拓できるか!?

最近、どうも自分の中のコーディネイトが偏ってきているように感じてならない今日このごろ。そこで，いままで選びもしなかったアイテムを積極的に使ってみようと思い，選んだのが花柄のぼうし。思いつきませんでした。良コーディネイト求む。



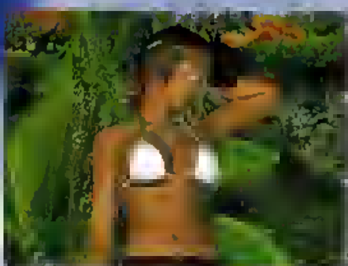
←新鮮なところでカーネーションと合わせるしか……。

## オリジナルコーディネイト大募集

このコーナーでは，オリジナルコーディネイトを大募集！ キャラクター，水着，アクセサリーの組み合わせと，コーディネイトのコンセプトを明記して，P129のあて先，「DOAXファッションチェック係」まで送ってきてほしい。

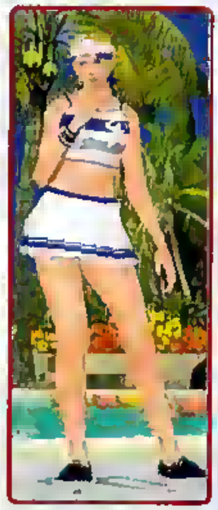


←阪神優勝おめでとう！こんなコンセプトもアリ。

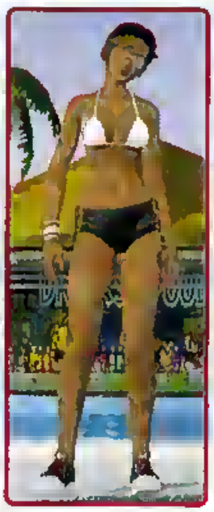






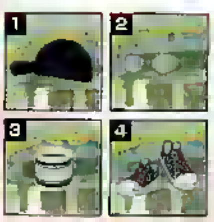


## リサ



リサの褐色の肌には明るい色の水着が似合う，という基本コンセプトは前回と同じ。そこで今回は，上下で色の異なるプレオネ（ティナ/280000Z）を使ってコーディネイトしてみた。水着に合わせて，アクセサリーも白黒で統一。メガネは個人的な趣味です……。❶黒いスポーツキャップ/5000Z❷ブロンズのメガネ/4000Z❸白いリストバンド/1500Z❹黒いスニーカー/20000Z







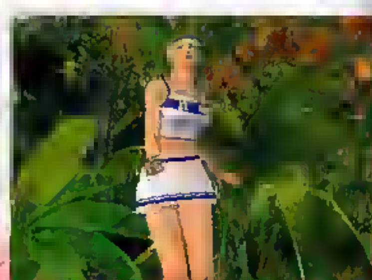
## エレナ



今回のオリジナルコーディネイターは，大阪府のANNE松本さん。なんと7種類ものコーディネイトを送ってきた強者だ。そのなかのひとつが，ペガサス（ヒトミ/370000Z）を使ったコーディネイト。「気分はお蝶婦人」。このコメントで採用即決です。❶青いサンバイザー/4500Z❷ネイビーのリストバンド/1500Z❸青いスニーカー/20000Z❹マニキュア（ピンク）/5000Z







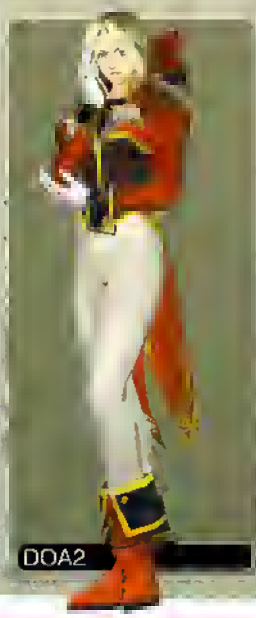
ましたね。
**板垣**　いつでもエレナを殺せるように、エレナのそばにいる従者ですね。光と影というかね、そんなところです。
――蛇拳を採用したのはどんな狙いがあったのでしょうか？
**板垣**　酔拳を教えていただいた龍飛雲先生に、蛇拳も作らないかとご提案いただきまして。先生にそう言っていただけるならぜひやりましょうということになりました。蛇拳ってもともと暗殺拳だから、アサシンを作りたいという点でぴったりですしね。蛇拳は劈掛拳と違って、そんなに苦労はしませんでした。ゲームモーションとしてはちょっとハデさと色が足りなかったので、いくつか技を足した程度ですから。
――蛇拳や劈掛拳といった実在する格闘技をゲームに組み込む際、まずは格闘技の先生の演舞などをモーションキャプチャーをするんですか？
**板垣**　『DOA1』のころは、そういった格闘技の先生にはお願いしていませんでした。『DOA2』以降は先生に動いていただいて、ゲーム的に洗練させていくという方向性で取り組んでいます。アクロバティックな動きに関しては、一から作っています。キャプチャーしたものもそのまま使うことはありません。必ず手を入れますから、素材3割、手付け7割といったところでしょうか。
　でも素材をどこまで活かすかという線引きは難しいですよ。洗練させるために、元から情報を取っ払いすぎたら味がなくなってしまうし、味を優先するとモーションがすごくダルくなってしまう。不必要な情報も多いんですよ。肘のブレだったり、予備動作、拳の軌跡とか。味かムダか、それを判断するのは美術スタッフの力量によるところだから難しいですよね。

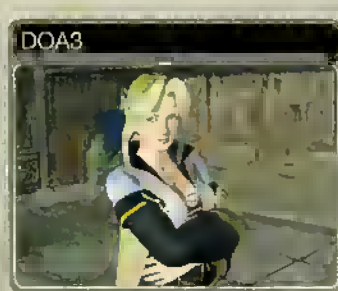
## 『DOA』の世界観のポイントそして気になる今後の展開は？

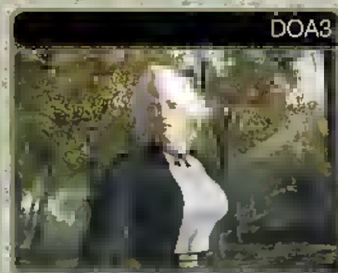
――エレナはとくにストーリーに大きく関わるキャラですが、ストーリーを作る際の気をつけていることは？
**板垣**　たとえば悪人を作る際、何をもって悪人とするのか考えなくちゃいけない。フェイム・ダグラスには愛人がいるっていうけど、実際何人いるのか？100人じゃ多すぎだし、ひとりじゃたいしたことない。どうやら6人は面が割れてるようですが、これで全部じゃないでしょうね（笑）。こういうある意味どうでもよさそうなことが、『DOA』では大事なことだったりします。ダグラスやエレナまわりは霧幻天神流の周辺に次いで深く掘り下げていますが、どちらもあまり格闘ゲームっぽい設定ではないですね（笑）。
　エレナに対して、クリスティの周辺は闇の中ですね。組織の対立構造の中で登場した殺し屋としてしか、僕自身も見ていないし。
――かすみとあやねのストーリーは永遠のしがらみとしてまだ続きそうですが、エレナサイドのストーリーもまだまだ引き続き展開しそうですね。
**板垣**　どちらの話もぜんぜん終わってないですね。そのへんはこれからまた進展するんじゃないでしょうか。
――ダグラス派とドノヴァン派の対立構造がどうなるのか気になりますね。
**板垣**　ドノヴァン派がクーデターを起こしたわけなんだけど、まだダグラス派が強いんでしょうね。エレナが生きている以上、また何かが起きるんでしょう。　（2003年10月14日収録）

## DOA CHARACTER HISTORY
### #06 ELENA & CLISTY

　エレナ、彼女の悲劇は生まれたときに始まっていたかもしれない。DOATECの創始者、フェイム・ダグラスと世界的ソプラノ歌手、マリアとのあいだに生まれた彼女は、母の才能を受け継ぎオペラのプリマドンナとして活躍していた。フェイム・ダグラス唯一の嫡子であることは、彼女の人生にどれほどの苦難をもたらしたのだろう。オペラハウスで銃弾に倒れるのは、エレナ自身のはずだった。しかし死んだのは母マリアだった。すべての真実を知るために彼女が選んだ道はDOA大会に参加すること。父母が死んだいま、すべての糸口はそこにつながっていると考えた彼女は、幼いころから修行を重ねた劈掛拳にその身を託し、戦いの場へと飛び出すことになる。
　クリスティ、アサシンとして完全なる資質を持つ冷酷無比な女……。反ダグラスを唱えるドノヴァンにとって、ただひとりダグラスの血を引くエレナは邪魔な存在にほかならない。エレナの真実への旅はまだ続いていた。優勝すれば何かがわかる。そう信じて再びDOA大会に参加する彼女だが、そのそばにはつねに従者として不気味な影、クリスティの姿があった。はたしてエレナは真実を知ることができるのか？




## つっちーのTeam NINJAってこんなところ
## クリスティ先生デビューの巻



　『DOA3』でクリスティやブラッド・ウォンの動きを監修していただいた龍先生の著書「クリスティが教える蛇拳入門」が発売になりました！"クリスティが教える"と銘打っているだけあって、本当にクリスティが教えてくれています（笑）。この本で蛇拳をマスターしてクリスティになりきってみるのもいいかも!?　蛇拳に興味がある人はもちろん、龍先生からみたクリスティについてのインタビューも収録されているので、『DOA』ファンの方にも楽しんでいただけるんじゃないかなぁと思います。ぜひ一度、見てみてくださいね♪

土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。




DEAD OR ALIVE
クリスティが教える蛇拳入門
龍飛雲
情報センター出版局/1600円（税別）
ISBN4-7958-2503-3 C0095

## お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問
- DOAの新コスチュームイラスト

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

**〒154-8528**
**（株）エンターブレイン**
**ファミ通Xbox編集部**
**「Team NINJA FREAKS」係**

# Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

## 第16回 『DOA』キャラの謎を解く その6 ストーリー作りで大切なのは……？

**シリーズ6回目は、『DOA2』でDOATECがらみというストーリーの中心に登場したエレナ。そして、エレナを監視、暗殺する役目で『DOA3』で新たに登場したクリスティの秘密をひもといていこう。**

DOATECの創始者であるフェイム・ダグラス、そしてダグラスに反旗を翻すビクトール・ドノヴァン博士の対立は、かすみ、あやねを中心とする霧幻天神流の話と対をなす『DOA』シリーズの根幹となるストーリーだ。その中心となるエレナとクリスティは、どのような経緯で生まれたのか？　おなじみTeam NINJA板垣氏に伺ってきた。




←フェイム・ダグラス唯一の嫡子エレナ。そして反ダグラスを唱えクーデターを起こしたドノヴァンの子飼い、クリスティ。光と影が交錯する。

### クオリティーを重要視 エレナの劈掛拳の秘密とは？

――エレナのデビューは衝撃的でしたね。話に深く関わるキャラでしたし。

**板垣**　彼女のデビューシーンはよく覚えていますよ。確か1999年2月のAOUショーだったかな。上昇していくガラス張りのエレベータの中で、エレナがルージュを引くシーンですね。当時は美麗CGといえばプリレンダーしかないように思われていた時代でしたが、リアルタイムCGでもこんなにきれいな女の子が描けるんですよ、ということをお見せしたのがあのショーでした。僕らは『Digital Venus』としてずっとリアルタイムCG技術を追求してきたわけで、その成果を業界に示した記念すべき日とも言えますね。しかもきれいなだけでなく、そのままのクオリティーで遊べるんですから。それを示すための重要なデモでした。

――『DOA2』唯一の女性キャラの追加ということで気合いが入っていた？

**板垣**　『DOA2』のストーリー上の主役みたいなものですからね。DOATEC側のしがらみを描く必要があったので、フェイム・ダグラスの6人の愛人の中で、ただひとり彼の子どもを産むことを許された女、マリアの子としてエレナを登場させました。

――エレナの持ち技を劈掛拳にしたのはどんな理由があったんですか？

**板垣**　劈掛拳って通な人なら知っている格闘技じゃないですか。劈掛拳の先生が、たまたま身近にいたというのもありますが。エレナの劈掛拳は非常に苦労したんですよ。劈掛拳として作って、確かに劈掛拳をなぞったキャラとして一度完成したんですが、使ってみたら気持ちよくなかったので、ぜんぶ作り直しました。オリジナルがこうですからとかいろいろ言うけど、そんなの僕には関係ない。いかにオリジナルに忠実であっても、動かして気持ちよくないキャラなんて『DOA』の世界には必要ないですから。

――ベースは尊重しつつも、使いやすさ、おもしろさを追求したんですね。

**板垣**　作りたいのは、劈掛拳使いではなくてエレナですからね。結果としてちゃんと作り上げましたが、『DOA2』の中で間違いなくいちばん苦労したキャラですね。『DOA』では初めてになる構えの概念を入れたりして、マニアックなキャラに仕上がりました。『DOA2』は、最初アーケードゲームだったから、やり込む人には楽しかったんじゃないかな。

個人的にエレナで印象的なのは「関係ない」ってセリフですね。「あなたには関係ない……」とか「あなたには関係ない」とか「あなたには関係ないっ!」とか（笑）。ぜんぶ同じセリフなんですけど、テンションが違う。ゲーム中で5段階くらいあるんじゃないかな？　声優さんの声録りのときは、同じセリフを数テイクずつ録ってその中からいちばん演技のいいテイクをゲームで使うんですね。で、「あなたには関係ない」ってセリフも設定としてはひとつだったんですが、どれくらい関係がないのか、その時点では関係のなさがわからなかったので（笑）、エレナ役の小山裕香さんがいろんなレベルの演技をしてくれたんですよ。そしたらそれがあまりに名演技だったんで、どのボイスも気に入ってしまいまして（笑）。

ひとつだけ使うのはあまりにもったいない、というわけで急遽全部使うことにしたという経緯があります。このあたりはもう、ほとんどアドリブというか閃きですよ。素材がゲームを作っちゃうこともあるんだよ、というか。そういえばエレナはたしか『DOA3』だか『DOAX』でも、「関係ない」と言い張ってますね（笑）。

### モーションキャプチャー+α 美しいモーションを目指して

――エレナのストーリーに大きく関わる形でクリスティが『DOA3』で登場し

## From Readers Illust FREAKS

「NINJA GAIDEN」と「DOAO」の情報が出始め、そろそろ『DOAX』も卒業モードかな？　いやいやまだまだ「DOAX」イラストも大募集！




●愛知県　やおま

牛乳片手に何やら考えているのはレイファンちゃん。いや彼女もB87なんですが……。




●大阪府　T・O

ザックが飛んでます（笑）。やっぱりあやねちゃんにはエコーがいちばん？




●東京都　京.ひろい

早くも新コスの投稿です。Xboxを愛する人なら、このコスで対戦だよね。

いうのは、両者の面をフォローできるいちばんの方法かな。だから、コスチュームを大量に作って、それをネットで販売するなんて、バカなことは絶対にやらないのでご安心ください（笑）。すべての要素をひとつのパッケージの中に入れますよ。

## Live上でのコミュニケーション ボイスチャットを活かした展開

——アーケード感覚の対戦ということで、対戦だけでなく観戦もできる？

**板垣**　できますよ。通信対戦って、たとえばみんなでロビーで話していても、いざ対戦となると、ふたりでどこかに消えて対戦するのがこれまでの方法ですよね。でもこれじゃダメなんですよ。ネットワークを介することによる遅延は『カプコンvs.SNK2』を実際にプレイして、これならば許せるというレベルになりました。でもボイスチャットを活かしたコミュニケーションって、あまりなかったような気がします。対戦中って、話すよりさきに指を動かせって感じだから、それはしょうがないですよ。そこで僕らは、ボイスチャットを使ったコミュニケーションをもっと広げようと。そのためには観戦があったほうがいいですよね。後ろでワイワイガヤガヤ、アーケードライクに楽しめて。あと、観戦することで相手のクセを見つけてつぎの対戦に活かすこともできるしね。

——観戦できることで、ネットワークに負荷がかかって、遅延が生じるなんてことはないんでしょうか？

**板垣**　それはないです。観戦する人は、そんなにシビアな即応性は必要ないですから。負荷がかからないような調整をしています。

——確かに見るだけなら、真の意味でのリアルタイムである必要はないですからね。多少遅れた情報でもいいということですね。

**板垣**　Xbox Live上にゲームセンターを作って、そこには『DOA1』と『DOA2』が置いてあって、どちらを遊ぶか選ぶという形になります。将来的には『DOA3』や『DOAX』も置けるようにしたいですね。Team NINJAだけのゲームセンターだけど（笑）。

## 気になるコスチュームの数は？ そして新演出とは？

——東京ゲームショウで、現段階でかすみに5つ、あやねに8つのコスチュームがあるのが確認できましたが、多いですね。

**板垣**　コスはドンドン増やしていきますよ。もちろんゲームショウで公開した、Xboxブースのコンパニオンのお姉さんが着ていた衣装のコスも入ります。泉水さんとの仕事始め第1弾でもありますから。『DOAX』でかなりの数の水着を作ったノウハウから、この世代のマシンにおけるコスチュームの増産体制が整ったという感じです。『DOA3』のときは、いまの世代のマシン初のゲームということで増産ができなかったけど、いまはいろいろノウハウが蓄積されましたから。

——かすみが裸でタンクの中にいるという、ファンにとって衝撃的なシーンが見られましたね。

**板垣**　ちょっと衝撃的すぎた感もあるけどね（笑）。あのシーンはぜひともやりたかったんですよ。きれいに仕上がって満足しています。オリジナルの『DOA2』はNAOMIの世代のマシンで作って、そのときの限界がオープニングムービーの、かすみが金属のベッドに寝そべってジェルに包まれるというシーンでした。あれをXboxのハードスペックで表現するとこうなるぞっていう象徴ですよ。時代によってだいぶ表現の幅が変わっているから、その点でうまくアピールできたと思います。

——『DOAO』は『NINJA GAIDEN』の1～2ヵ月後のリリースだとか？

**板垣**　それは大丈夫ですよ。そのくらいに仕上げると思います。

——通信対戦のβテストの予定は？

**板垣**　βテストの予定はありません。動作に自信はありますから、必要ないでしょう。まあひとつずつ作り上げて、いいものを遊んでもらおうと思いますので。発売を楽しみに待っていてください。

**すべてのXboxユーザーのために スタンドアローンで楽しめて Liveでも遊べるようにします**

## DOA HISTORY 04 Xbox Live 通信対戦に至るまで

かつて業務用で開発していた板垣氏は、"まわりに人がいる環境での対戦"に一方ならぬ思いがあるようだ。今回、Xbox Liveで通信対戦が実現する運びとなったが、決して突発的なものではない。さまざまな模索や検証があったのだ。




➡DC時代も通信対戦の構想はあったが遅延で断念。

**KEYWORD1** [illegible]

ゲームセンターにビジュアルメモリを持ち込み戦績などを記録する『DOA2』のシステム。実現可能なレベルまで進んでいたが風営法の関係で中止。DC版で復活。

**KEYWORD2** ライブ感

板垣氏の発言に比較的よく出る言葉。対戦ゲームは直接感情が行き交う相手がそばにいる環境で遊ぶのが楽しい、同じ空気を共有している感覚が大事という意。

**KEYWORD3** スパルタン

質実剛健、弱肉強食の対戦環境。板垣氏が個人的に好むスタイルで、まさに業務用の環境にほかならない。もちろん、全ユーザーに推奨しているわけではない。







# オフィシャルレース序盤でもらえる賞金額は？

確実に賞金を得ていくために、序盤での稼ぎを細かくみていこう。

まずオフィシャルレースだが、序盤で参戦できるのはステージ1。その賞金の額を右にまとめてみた。イベントレースを比べるとかなり賞金が低いというのがわかるだろう。ただレースで勝つことで賞品をゲットすることもできるので、これを利用して新たなクルマを増やすのもいい。

優勝しなくても賞金はでるので、失敗してもあきらめないで走ろう!

**オフィシャルレース賞金(ステージ1)**

| ステージ | コース | 優勝賞金 | 2位賞金 | 3位賞金 | 4~6位賞金 | 修理費(1%につき) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | SPEED RING 2002 | 100,000 | 40,000 | 20,000 | 10,000 | 400 |
| | TIDE STREET BATTLE | 200,000 | 90,000 | 50,000 | 30,000 | 400 |
| | RAMPART CUP | 150,000 | 60,000 | 40,000 | 25,000 | 400 |

**オフィシャルレース賞品(ステージ1)**

| ステージ | レース名 | プレゼントカー | Car shop購入解除 | Parts Shop購入解除 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | SPEED RING 2002 | | ELAN | — |
| | TIDE STREET BATTLE | COSMO SPORT | — | — |
| | RAMPART CUP | | Z 432R | — |

# 確実に稼ぐならイベントレース! バッチリ稼いでステップアップ!

初期段階で参戦できるイベントレースは全14イベント中の9イベント。賞金の額を見るとオフィシャルレースよりもかなり高いのがわかる。もちろん、高いものは難易度が高いと思っていいだろう。

効率よく稼ぐには、賞金の額が低くライバルとなるクルマのレベルが同じか低いもの捜すことになる。最初に挑戦をするなら、テクニックがほとんどいらないセガ ドラッグレーシング。ここで2台、もしくは3台勝ち抜きをくり返してこまめに賞金を稼ぎ、クルマを速くするためのパーツを購入。ほかのイベントにも参戦して戦えるようにするといいぞ。




⬆ドラッグレース! つぎのクルマを確認できるので、それを見て確実に稼いでいこう。

**初期段階で参戦可能なイベントレース賞金**

| レース名 | ステージ | コース | 優勝賞金 | 2位賞金 | 3位賞金 | 4~6位賞金 | 修理費(1%につき) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CASIO SPORTS CUP | 1 | ランダム | 400000 | 180000 | 100000 | 60000 | 800 |
| | 2 | | 600000 | 350000 | 120000 | 70000 | 1000 |
| | 3 | | 800000 | 450000 | 275000 | 125000 | 2000 |
| MOTOROLA ONE MAKE RACE | 1 | ランダム | 300000 | 120000 | 80000 | 50000 | 400 |
| | 2 | | 600000 | 150000 | 100000 | 75000 | 600 |
| | 3 | | 700000 | 350000 | 225000 | 105000 | 1500 |
| BRIDGESTONE AMAZING CUP | 1 | ランダム | 400000 | 180000 | 100000 | 60000 | 800 |
| | 2 | | 600000 | 350000 | 120000 | 70000 | 1000 |
| | 3 | | 800000 | 450000 | 275000 | 125000 | 2000 |
| SEGA DRAG RACING | 1 | ゼロヨン | 第1戦が150,000。以降、賞金は1勝ごとに1.25倍(下2桁切り捨て) | | | | 400 |
| | 2 | | 第1戦が180,000。以降、賞金は1勝ごとに1.25倍(下3桁切り捨て) | | | | 800 |
| | 3 | | 第1戦が200,000。以降、賞金は1勝ごとに1.25倍(下4桁切り捨て) | | | | 1500 |
| MICROSOFT SPEED CUP | 1 | イタリアン・ロード | 400000 | 180000 | 100000 | 60000 | 800 |
| | 2 | | 600000 | 350000 | 120000 | 70000 | 1000 |
| | 3 | | 800000 | 450000 | 275000 | 125000 | 2000 |
| FUJIFILM CIRCUIT BATTLE | 1 | ランダム | 第1戦が180,000。以降、賞金は1勝ごとに1.25倍(下2桁切り捨て) | | | | 400 |
| | 2 | | 第1戦が280,000。以降、賞金は1勝ごとに1.25倍(下3桁切り捨て) | | | | 600 |
| | 3 | | 第1戦が380,000。以降、賞金は1勝ごとに1.25倍(下4桁切り捨て) | | | | 1000 |
| HOT HATCH EVENT | 1 | ランダム | 200000 | 90000 | 50000 | 30000 | 400 |
| | 2 | | 400000 | 150000 | 70000 | 50000 | 800 |
| | 3 | | 500000 | 250000 | 100000 | 60000 | 1000 |
| WINDING ROAD RACE | 1 | White STEPS (ヒルクライム) | 400000 | - | - | - | 400 |
| | 2 | | 600000 | - | - | - | 800 |
| | 3 | | 800000 | - | - | - | 1000 |

**初期段階でもらえるイベントレース賞品**

| レース名 | プレゼントカー | Car Shop購入解除 | Parts Shop購入解除 | 敢闘賞 |
|---|---|---|---|---|
| DRAG PACING | — | Dodge Charger | — | Chevelle(購入解除) |
| HOT HATCH EVENT | — | Renault Clio Sport | — | PEUGEOT205 T16(購入解除) |
| WINDING ROAD RACE | — | — | — | — |

## イベントレースだけにある敢闘賞

お金を稼ぐ方法は、レースに参戦して得られる賞金以外に、ダメージなく終えることでもらうことができるパーフェクトボーナスがある。修理代金で差っぴかれる金額に比べるとかなり多くの金額をもらうことができるので、ぜひトライしてほしい。レースの内容によっては、条件を満たすと敢闘賞もゲット可能!




⬆ダメージをもらわずに走りきるのはかなり大変。

## オフィシャル、イベント両レースで賞品をゲットするには?

賞品の獲得は、賞金のように毎回のレースの結果でもらえるのではなく、設定されているレースで結果(条件を満たす)を出すことによって獲得、または権利を得ることができる。

上の表にある"プレゼントカー"、"CarShop購入解除"、"PartsShop購入解除"とあるが、プレゼントカーは条件なく自分のもの(CarShopでは買えない!)になり、後者のふたつは条件のクリア一後、Shopに出現し購入が可能になる。これにより、さらにクルマの強化がさらに行えるわけだね。

なおゲットしたプレゼントカーは、換金できないのであしからず!

# 貴重な武器データ&DNAキャニスターの隠し場所を公開!

# BRUTE FORCE



| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ブルートフォース | | |
| 発売元 | マイクロソフト | ジャンル | シューティングアクション |
| 発売日 | 発売中(10月9日発売) | 価格 | 6800円(税別) |
| 開発 | Digital Anvil | 制作者 | |
| ブロック数 | 39ブロック以上 / 対象年齢 18歳以上 | システム対応 | 5.1ch / 1-4人同時 / Xbox Live |
| その他 | システムリンクケーブル対応(8人同時プレイ可能)、Xbox Liveはコンテンツダウンロードのみ対応 | | |

A action

今回は、ブルートフォースの能力差やゲームに登場する武器の性能データなど、実戦で役立つ情報が満載。また、メインとなるキャンペーンモードも、難所となりそうなポイントをミッションごとに詳しく攻略していくぞ!

## 身体能力や武器の特性を把握しよう!

敵の弾を回避しつつ、高確率でこちらの攻撃を命中させていくことが、あらゆる戦闘の基本。これを実行するには自分の動きや姿勢が重要になってくる。たとえば、こちらに気づいていない敵に先制攻撃をかけるときは、しゃがんでから撃つことを徹底したい。命中度が上がり、より頭部などを撃ち抜きやすくなるからだ。また撃ち合いになった場合は、相手の背後に回りこむように左右へ移動しよう。キャラの足の速さにもよるが、かなりの弾を回避できるはずだ。

### ブルートフォースメンバーの能力差

| メンバー | 項目 | 評価 | メンバー | 項目 | 評価 |
|---|---|---|---|---|---|
| テックス | 体力 | A | ブルータス | 体力 | B |
| | 特殊能力持続 | C | | 特殊能力持続 | B |
| | スタミナ回復 | A | | スタミナ回復 | B |
| | 移動速度 | C | | 移動速度 | A |
| ホーク | 体力 | C | フリント | 体力 | B |
| | 特殊能力持続 | A | | 特殊能力持続 | C |
| | スタミナ回復 | A | | スタミナ回復 | C |
| | 移動速度 | A | | 移動速度 | B |

## 適切な武器選択を行いより大きな戦果を!

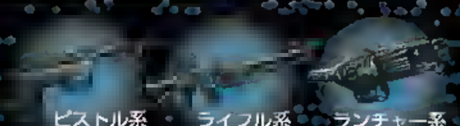
本作には、ピストル系、ライフル系、キャノン系の3系統に分類される、全27種類の武器が登場する。ブルートフォース隊のメンバーでは、ピストル系は女性キャラのみ、キャノン系は男性キャラのみ、ライフル系は4人全員が装備可能。体力のあるテックスには接近戦に強いショットガンなどを、狙撃に優れるフリントには遠距離攻撃用のライフルをといった具合に、キャラの特性に合わせた武器を使っていこう。このような武器選択は、とりわけ"CPU操作中のメンバーに何を持たせておくか"で戦力に差が出てくるぞ。



**弾薬タイプによっても敵へのダメージが変化!**

←各武器は使用する弾薬のタイプが決まっている。敵と弾薬の相性によっても、攻撃時の威力は変化するぞ。

**武器は3タイプ**




### 武器性能データ一覧

| 系統 | 武器名 | 威力 | 連射率 | 射程 | 装弾数 | 弾薬タイプ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ピストル系 | Confed LZR-10 | ★★★ | ★★ | 長 | ∞ | —— |
| | Foley 356 Tact | ★★ | ★★★★ | 中 | 24 | High-ROF弾 |
| | Kmon Auto | ★ | ★★★★★ | 短 | 35 | High-ROF弾 |
| | Jax-iP | ★★★ | ★★ | 短 | 16 | ソニック弾 |
| | Saryl-23 | ★★★ | ★★★ | 中 | 14 | 粒子弾 |
| | MNR-7 Bio | ★★★ | ★★★ | 短 | 50 | バイオ弾 |
| ライフル系 | Confed LZR-23 | ★★ | ★★★ | 長 | ∞ | —— |
| | L-Shot-50 | ★★★★ | ★ | 狙 | 6 | 11mm弾 |
| | L-Shot-75 | ★★★★★ | ★★ | 狙 | 12 | 11mm弾 |
| | MK-ASLT | ★ | ★★★★★ | 中 | 48 | High-ROF弾 |
| | Jax-iR | ★★★★★ | ★★ | 長 | 30 | ソニック弾 |
| | Saryl-45 | ★★★ | ★★★ | 長 | 30 | 粒子弾 |
| | バイオライフル | ★★ | ★★★ | 中 | 40 | バイオ弾 |
| | レール RVR | ★★★ | ★★★ | 長 | 24 | レール弾 |
| | フェラルカッター | ★★ | ★★★ | 中 | 30 | カッター弾 |
| | イオンビーム砲 | ★★★ | ★★★ | 長 | 100 | エナジー弾 |
| | ショットガン | ★★★★ | ★★ | 短 | 12 | ショットガン弾 |
| | iKhan-GPL | ★★★★ | ★★ | 中 | 16 | —— |
| キャノン系 | Conled LZR-50 | ★★ | ★★★★ | 長 | ∞ | —— |
| | RVG50ミニガン | ★ | ★★★★★★ | 中 | 80 | High-ROF弾 |
| | Jax-iC | ★★★★ | ★★★ | 中 | 36 | ソニック弾 |
| | Saryl-99 | ★★★ | ★★★★ | 長 | 38 | 粒子弾 |
| | バイオキャノン | ★★★ | ★★★★ | 中 | 40 | バイオ弾 |
| | レール CLVR | ★★★ | ★★★★ | 長 | 30 | レール弾 |
| | PUカッター | ★★★ | ★★★★ | 長 | 50 | カッター弾 |
| | スイーパーV | ★★★★★ | ★ | 長 | 8 | ロケット弾 |
| | サームスイーパー | ★★★★ | ★ | 長 | 6 | ロケット弾 |

# キャンペーン中盤までを一気に攻略！ DNAの場所も全紹介!!

キャンペーンでは、各ミッションごとにベストスコアが設定されている。これを100パーセント獲得するには、①難易度"BRUTAL"でミッションを開始。②メイン＆サブタスクを完遂。③メンバーを死なせない。④DNAキャニスターを入手、という4つの条件を一度のプレイで満たさなくてはならない。まずは敵配置を覚え、③に注意しながら慎重に戦うことが第一歩だ。DNAはマルチプレイ用のプレイキャラ獲得にもつながるので、取り残しのないように！

### 勲章をコンプリートしよう！

ミッション選択時に表示される4つの勲章。いちばん左は、DNAキャニスターを入手することで点灯。残り3つは、3段階の難易度それぞれをクリアーすることで点灯するぞ。



←勲章をコンプリートするには、最低3回のプレイが必要になる。

## セメタリーゲート　MISSION 3　カスピアン

**メインタスク**：墜落したヘリコプターを探索する／失われた文書を回収する
**サブタスク**：エリア内のミュータントを全員倒す

墜落したヘリの捜索は、ミッション開始後ほどなく達成できる。ここでの最大の目的は，持ち去られた文書を奪還すること。登場する敵は、集団で襲いかかってくるミュータントばかり。背後を突かれないように少しずつ前進しよう。また、敵を全滅させたと思っても。小屋の陰に残存している場合がある。周囲をチェックしてから進むように心がけよう。

### ミュータントの特殊な攻撃

敵のなかには，火炎瓶のような武器を持った輩も待ち受けている。これは遠距離から投げてきたり、至近距離で爆破させてきたりと、非常に危険な武器。投げられるまえに、距離を保ちながら倒してしまいたい。

### 濃霧の中での戦い

ステージ中盤の霧に囲まれた区域では、かなり接近しなければ敵を確認できない。それに対して，敵は遠距離からも攻撃してくる。ここではブルータスの'ベンガー'で索敵しながら戦えば，危険が軽減されるぞ。

## シャドゥーン追跡　MISSION 4　オシリス

**メインタスク**：味方のスパイを救出する

ところどころでマグマが煮えたぎっているオシリスが舞台。左右や後方への不用意な移動はムダなダメージの原因になるため、周囲の地形の確認を怠らないこと。さらに注意したいのは，このステージの敵，シアー族たちは瞬間移動をしてくるということ。味方スパイを護衛するときは、彼に張りつき、近くに現れる敵を迎撃するように戦っていくのだ。

### 敵出現ポイントを破壊

地表のいたるところに建っている低い塔。シアー族はここからつぎつぎに出てくる。塔を発見したら，中心の青く発光している部分にダメージを与え、敵を相手にするよりもさきに破壊してしまおう。

### ファイアハウンドを優先！

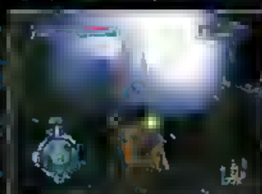
マグマに近づくときは，そこにファイアハウンドが潜んでいないか、つねに警戒しておく必要がある。ヤツは，突然現れて火球を放ってくる危険な相手。体力が低いという弱点を突いて、真っ先に倒すのだ。



←火炎瓶自体に着弾すれば、敵ごと爆破可能だ。



←生きている敵のみが、オレンジ色に反応する。



←爆風に気をつけ、少し離れたところから破壊。



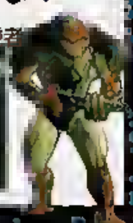
←必ず群れで登場する。1匹たりとも逃すな！

### DNA 丘の上にある小屋を見逃すな！

最初にたどり着く、破壊できない大きな燃料タンク(写真参照)。対面に同等の高さの丘があり，そこに建っている小屋に隠されている。使用可能になるキャラの各能力は、ブルータスとよく似ている。

フェラル族の反逆者





### DNA マーカーを目指すまえに寄り道

道順を示す黄マーカーのうち、3つ目にたどり着く直前にマグマを渡れる場所がある。そこから道なりに進んでいくと入手できる。弾数無限の攻撃と、瞬間移動ができる特殊能力を持つキャラだ。

シアー族の信者





## テロリストの巣窟　MISSION 5　エスチュアリ

**メインタスク**：レーダーにマークされたターゲットをすべて破壊する／テロリストをすべて倒す
**サブタスク**：―

まずスタート後に直進し、マップ全体が見渡せる丘に上り，付近の敵を全滅させる。そして，その敵のひとりが持つ狙撃用ライフルを回収しよう。丘の下や遠方の遺跡周辺にいる敵を狙撃しておけば，その後の進攻がラクになるはずだ。また、ターゲットのある遺跡内部には敵が潜んでおり、暗闇の中での銃撃戦が展開される。ブルータスの特殊能力ですばやく敵の居場所を見つけ出し、ダメージは最小限に食い止めるように。

### DNA 遺跡内部のターゲット横で回収

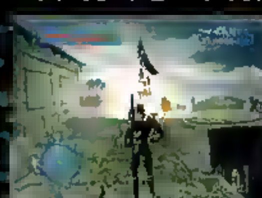
遺跡の屋上で、アンテナの近くに開いている大きな穴から遺跡に入ろう。その付近にあるふたつ目のターゲットの前にDNAが置いてある。キャラの特徴は、自在に隕石を呼び寄せられる強力な能力。

民兵



### 任務はターゲットの破壊

遺跡に潜むテロリストたちを排除したら，ターゲットの破壊に取り掛かろう。対象は、遺跡の屋上にあるアンテナと，そこから1段降りたフロアにあるコンピュータのふたつ。



←アンテナ横に落ちているグレネードで破壊。

## エドワードキングマンの孤独な死　MISSION 6　カスピアン

メインタスク
エドワードキングマンを暗殺する／ミュータントの巣窟を突破する／キングマンの仲間を始末する

サブタスク
キングマンのブリーフケースを回収する

MISSION 3と同じく、ミュータントの巣窟を突破することになる。ここでは落ちると即死になる沼が多いため、足元に注意。目標のキングマンは護衛兵とともに待ち受けており、体力・攻撃力ともに高い。彼との戦闘に備え、道中はメドキットを温存しながら慎重に進攻していこう。

### 敵の待ち伏せに注意しよう

幅の狭い橋を渡る場面が2ヵ所ある。橋の先や、沼を挟んだ対岸には敵兵士が待ち伏せをしている。橋を渡るまえに狙撃できればベスト。



←岩陰にたくさんの敵兵士が隠れている。対岸の敵を、いっしょに相手にしようとしないこと。

### センサー爆弾は爆破処理

敵が待ち伏せる橋には、センサー爆弾も設置されている。うかつに接近すると、ミュータントの攻撃に誘爆してダメージを受けてしまうぞ。



←草むらにもセンサー爆弾が。銃のほかにグレネードも利用して、見落としがないようにしよう。

### DNA キングマンを倒して回収に向かえ！

チャプター3開始直後。写真の位置で道がふた手に分かれており、ここで坂を上っていった先の建物の中にある。連邦海兵隊員は、軌道ビームと呼ばれる、広範囲攻撃できる特殊能力の使い手だ。

連邦海兵隊員



## 船の墓場　MISSION 7　フェリックス

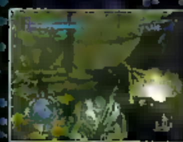
メインタスク
墜落現場を制圧する
弾薬庫のあるエリアを防衛する

サブタスク
すべての建物を調査する

ブルータスの故郷フェリックスでの任務。ただ、MISSION 2とは違い、マップのほとんどは沼地。視認できる敵がいなくても、沼の中や建物の中からいきなり飛び出てくる、という場面が非常に多いのだ。油断して、いつの間にか敵に取り囲まれてしまった、ということのないように。

### iKhan GPLを持つ敵を排除！

もっとも脅威になるであろう武器がコレ。ゆっくりとこちらに向かってきた光の玉が、3つに分裂して地面に着弾、激しい爆発を起こす。



←この武器を持つ敵が集団で現れることはない。居場所をす速くつかんで、優先的に倒しておこう。

### スイーパーVで一網打尽に

バズーカタイプのスイーパーVは装弾数が少なく、連続した戦闘には向かない。しかし、大きな爆風で複数の敵にダメージを与えられる。

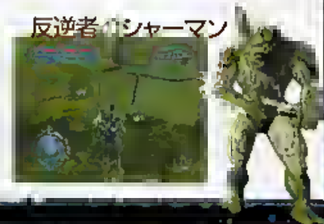


←存在を気づかれていない敵の集団めがけて爆発弾を撃ち込めば、戦闘は有利な方向に傾くぞ。

### DNA ゴール直前に忘れずゲットせよ！

隠し場所はいたってシンプル。チャプター2のゴールとなる、転送ゲートの近くにある小屋の中だ。キャラの能力は任意の場所を大爆発させるという、使いかたによって自身にも被害の及ぶ危険な技。

反逆者のシャーマン



## オシリス再訪　MISSION 8　オシリス

メインタスク
分散波トランスミッターを破壊する

サブタスク

妨害電波を停止させるべく、シアー族が開発した分散波トランスミッターの破壊を目指す。敵の預言者は空中を移動しており、ダメージを与えると瞬間移動しようとする。そのスキを与えないように、一気にたたみ掛けて効果的に数を減らそう。また倒したときに"サイキックルビー"という回復アイテムを落とす。回復量は少なめだが、効果的に活用を。

### 塔で待ち受ける預言者

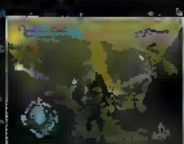
途中、"最初の塔を調査する"という内容のサブタスクが追加される。塔は大きくて目立つが、中に入ると預言者が待ちかまえているので注意。



←体力や残弾数を確認して塔に突入。預言者たちを倒してから弾薬を補給して、態勢を整えよう。

### 光を放つ像を破壊するのだ

黄マーカーをたどっていくと、突然、壁で行く手を遮られる広場がある。その広場で光を放っている像たちを破壊して、再び前進しよう。



←像たちの中央にあるヌグマからは、ファイアハウンドが出現。もちろんさきに全滅させる。

### DNA ミッション開始直後のホログラム

ミッション開始直後、何者かの声が響き渡る。そのまま進むと、発信源が巨大なホログラムと判明。DNAキャニスターはその真下だ。預言者は、テレポート能力を持っている反面、移動速度は遅めだ。

シアー族の預言者



## 沼地のシアー族　MISSION 9　フェリックス

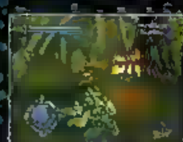
メインタスク
墜落したシアー族の宇宙船を捜す

サブタスク

フェラル族の反逆者たちを一掃させる任務。沼地に始まり、居住区、再び沼地へと進撃していく長期戦だ。敵勢力はこれまでの比ではなく、慎重に進んでいかなければ一瞬で取り囲まれてしまう。体力の回復はできるだけガロフルーツ（落ちている金色の果物）で行い、メドキットは本当に危ないときのために温存しながら戦っていくようにしよう。

### 慎重に敵を殲滅しつつ前進！

沼の中には敵が大勢潜んでいる。1度全滅させても、さらに増援が現れることも多い。完全に敵の気配がなくなってから進むようにするべし。



←敵が現れたら背後を取られないように少し後退するといい。囲まれると回避もままならない。

### 居住区での戦いかた

中盤になると、エレベーターで居住区に移動して戦うことになる。"スイーパーV"など、広範囲を攻撃する武器の扱いには、十分な配慮が必要だ。



←部屋の中の敵に対して、スイーパーVで攻撃するのは有効。爆風からの逃げ場がないからだ。

### DNA 橋を渡らず、さらに木を上れ！

チャプター3の居住区で、メンバーが臭いを気にする場面がある。その木を最上階まで上っていけば発見できるぞ。スタミナを一気に消耗するかわりに、体力を全快する能力の持ち主が使用可能になる。

フェラル族のシャーマン



## 裏切り者を消せ　MISSION 10　カスピアン

**メインタスク**
テロリストの基地をつきとめる
マクタビッシュを見つけ出して倒す

**サブタスク**
エリア内の燃料タンクをすべて破壊する
エリア内のミサイルをすべて破壊する

ミッション終盤、確実に任務を完了させるために、マクタビッシュのもとにたどり着くまでメドキットは温存しておきたい。ターゲットのマクタビッシュは逃亡用のヘリコプターに向かって走っていくうえ、護衛がまわりを固めている。彼を発見したら、体力と攻撃力が高いテックスやブルータスで突撃して、短時間で始末してしまいたいところだ。

### 攻撃されている方向をつかめ！

このステージの敵は、高い場所や左右の丘、小屋の中など、見つけにくいさまざまなポイントから攻撃してくる。攻撃している敵は、かならずレーダーに表示される。その方向をいち早く察知して対応するのだ。

### コンソールを操作して前進

逃亡する男を追う任務のなか、たびたび開かない扉に進攻を阻まれるだろう。これは、別の場所でコンソールを操作して開錠しなくてはならない特殊な扉。レーダーの黄マーカーに、つねに気を配っておこう。


←姿がないからと進んでいると、待ち伏せに遭う。


←コンソールのまわりには当然、警備中の兵士が。

### マクタビッシュを逃がすな！

「大佐が逃げようとしている」との報告が入ったら、すぐさま追跡を開始。近づくと赤いカーソルが表示されるのがマクタビッシュだ。ほかの兵士たちにはかまわず、集中攻撃を！


←テックスのベルセルクで、押し切ってしまおう。

## スーパーミュータント　MISSION 11　カスピアン

**メインタスク**
スーパーミュータントを倒す
メインゲートを開く

**サブタスク**
エリア内のミュータントを一掃する/エリア内のミサイルラックをすべて破壊する/エリア内の燃料タンクをすべて破壊する

ミュータントによって占拠された、連邦軍の燃料補給施設を奪還する任務。エリア内のミュータントを全滅させると、一連のミュータント暴動事件の首謀者、スーパーミュータントと対峙することに。道中に数多く仕掛けられているセンサー爆弾と、軌道を変えながら迫ってくるローラー爆弾からのダメージを、いかに回避するかが生死の分かれ目だ。

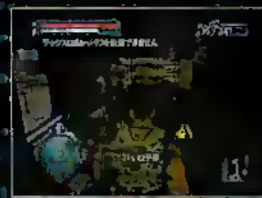
### ローラー爆弾を処理せよ！

こちらの存在を感知し、転がりながら迫ってくるローラー爆弾。「キーン」という特有の作動音が聞こえたら、後退しながら銃撃して爆破処理しよう。絶対に立ち止まったり、すれ違ったりしてはならないぞ。

### 建物内にあるミサイルラック

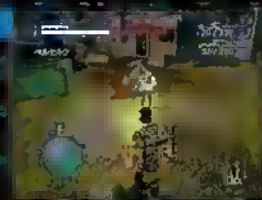
ミュータントを全滅させると黄マーカーが現れる。これは建物の中を示し、そこに2体の新たなミュータントが待ちかまえている。内部ではミサイルラックを誘爆させてしまう危険があるため、焦って乱射しないこと。


←しばらく逃げ続け、自然爆破を待つ手もある。


←ミサイルラックから十分に離れてから射撃。

### 対スーパーミュータント

黄緑色のミュータントがターゲットだが、まずは取り巻きのミュータントを全滅させたほうが安全。また、ローラー爆弾をいくつも転がしてきたら、その処理を優先的に行おう。


←頭部を狙って、大きなダメージを与えよう。

### DNA 縦に大きく伸びている土管を目印に！

最初のコンソールを操作して開ける扉の先に、直立している土管がある。ここでふた手に分かれている道を左折。その先の建物の中で、ホークと同じステルスの特殊能力を持つキャラをゲットだ。



### DNA ゴール地点のエリアを捜索！

スーパーミュータントを倒し、最後に向かうゴール地点のエリア。DNAキャニスターは、その隅に横たわっている土管の中に隠されている。ただ、ここで入手できるキャラはMISSION 5と同じもの。




## マルチプレイ専用のアイテムとルールについて

ブルートフォース隊のメンバーほか、キャンペーンに登場する多数の敵キャラを操って戦えるマルチプレイ対戦。ここでは、対戦時にのみ登場するアイテムと、設定可能なルールを紹介しておこう。

### ■4種類のマルチプレイ専用アイテム

以下のアイテムは、各マップごとに出現場所が決まっている。状況に応じてすばやく利用すれば、より勝利に近づけるはずだ。なお、ブルートパワーとフォースパワーの効果は一定時間のみなので注意。

**HPパワー**
体力を大幅に回復できる。入手しても、一定時間で再出現する。



**スタミナパワー**
スタミナを半分程度回復。これも一定時間で同じ場所に現れる。



**ブルートパワー**
攻撃力を約2倍に上昇させる。回収すると、その対戦では現れない。



**フォースパワー**
受けるダメージが半分に軽減。ブルートパワーと同じく早い者勝ち。



### ■ルールやキャラを変えて対戦を楽しもう！

マルチプレイ対戦では、下の表のように大きく分けて5項目のルール設定ができる。個人戦かチーム戦か？　ステージの広さはどうするか？　敵キャラを使用して、ブルートフォース隊では使えない特殊能力を操るのもいいだろう。いろいろな組み合わせを楽しもう！

| | | |
|---|---|---|
| モード | デスマッチ | プレイヤーひとりにつき、1キャラクターを操作して対戦。 |
| | チームデスマッチ | プレイヤーが小隊長となり、4人のメンバーを率いて対戦。 |
| ステージ | デスマッチとチームデスマッチ、それぞれ7種類。計14ステージが登場。 | |
| ルール | スコアリミット | この人数を最初に倒したプレイヤーが勝利(無制限~50人)。 |
| | タイムリミット | 一度の対戦の制限時間(5分~60分)。 |
| チーム | フリー | 個人戦。自分以外のプレイヤー全員が敵になる。 |
| | チーム戦 | 最大4チームに分かれて、チームごとの成績を競う。 |
| キャラ | キャンペーンモードで"DNAキャニスター"を入手すると追加されていく。ブルートフォース隊も含めて、最終的に20キャラが登場。 | |

X攻略 No.03 Tom Clancy's GHOST RECON

# Tom Clancy's GHOST RECON

## キャンペーンモードクリアーとXbox Liveで勝つ&楽しむためのポイントを解説

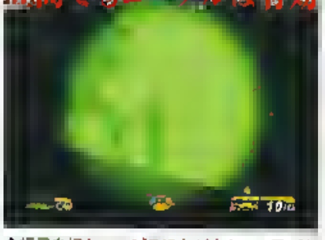
今回は一気にキャンペーンモード後半部分を攻略。Xbox Liveでの戦いかた、そして参戦したときのマナーもあわせてお届けするぞ。

| A action | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン | | |
| 発売元 | マイクロソフト | ジャンル | ミリタリーアクション |
| 発売日 | 発売中(9月25日発売) | 価格 | 6800円(税別) |
| 開発 | ユービーアイソフト | 著作者 | |
| ブロック数 | 9ブロック 対象年齢 18歳以上 | システム対応 | 5.1ch 2人 Xbox Live |
| その他 | システムリンクケーブル対応(16人同時プレイ可能)、Xbox Liveでプレイ時には16人同時プレイ可能 | | |

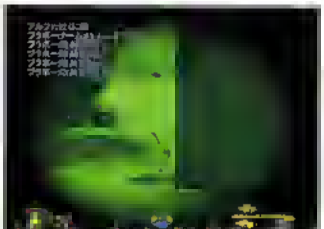
## 残るステージ8〜15のポイント攻略! この紛争に終止符を打て!!

前半と比べ、敵陣へ突入するシチュエーションが多い後半。それだけに敵の質・量ともに高レベル。さらに視界の悪いミッションが多く、正面の敵を発見できず死亡、というケースも起こりうる。いままで以上に周囲を警戒しながら進軍できるかどうかが、生死の分かれ目となる。

### 暗闇でもゴーグルは有効



⬆視界良好なマップのほうが少ない。霧がたちこめるマップでも暗視ゴーグルは役立つ。



### グレネードを必中させろ!

⬆敵に対抗するには爆破物。射角を調整し、敵兵が固まっている場所に鮎弾させろ!

## キャンペーンクリアー後はタスクを制覇!

キャンペーンをひと通りクリアーしたらタスクに挑戦! ゲームモードが増えるだけでなく、武器やステージのロックを解除すれば、その結果[illegible]





⬅⬆武器や対戦用のマップが増えるだけでなく、弾や兵士をマヌケな姿にするタスクも!

## MISSION 8 シマウマの餌

| アルファ | | ブラボー | |
|---|---|---|---|
| ラ | Will Jacovs | ラ | Buzz Gordon |
| 機 | Guren Osada | ス | Jack Stone |
| 破 | Nigel Tunney | 破 | M136装備 |

視界が悪いなかでの激しい戦闘。特別目標獲得に必要な破壊工作兵を入れ、近距離での火力重視で編成しよう。

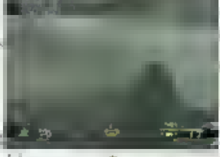
追加兵士 Lindy Cohen

### ①開始直後に即戦闘!

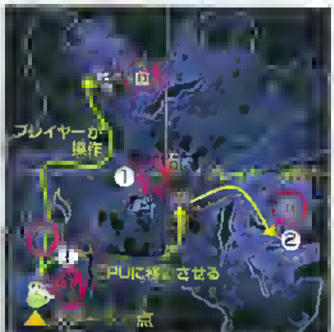
スタート地点のすぐ正面と側面に敵部隊がおり、すぐに戦闘となる。側面はCPUの部隊を向かわせ、正面の敵は自分で排除すると効率がいい。より手堅くいくのなら、時間はかかるがスタート地点の茂みにこもって迎撃してもいいだろう。戦闘後は村落の確保に向かう。廃墟に多くの敵兵が潜んでいるため、2部隊を投入し、火力で負けないように対処。マップに点在する塹壕から攻撃すれば、被弾を抑えられる。

### ②砲台(戦車)には近づくな

丘の上にある砲台を破壊する際、道なりに進んでいくと、上から撃たれる形となり危険。そこで丘を進まず崖を挟んだ遠距離から撃破するようにしよう。そうすれば残りの敵兵は相手にする必要がなくなるぞ。



➡このぐらいの距離なら、弾も当てやすく、敵に見つかる危険も少ない。





## MISSION 9 青い嵐

| アルファ | | ブラボー | |
|---|---|---|---|
| ラ | Lindy Cohen | ラ | Buzz Gordon |
| 機 | Guren Osada | 機 | 双眼鏡装備 |
| ス | Jack Stone | ラ | Will Jacovs |

全マップ中屈指の視界の悪さ。爆破物が有効なマップでもないので、双眼鏡を装備した兵士を編入するのも手だ。

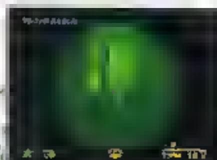
追加兵士 Astra Varon

### ①手榴弾への対処

このミッションあたりから敵が手榴弾を使いこなしてくる。一発で小隊が全滅してしまうので、投げるモーションを見たらすぐに立ちあがり、その場から離れよう。ベストな対処法は、手榴弾を投げられるまえに敵を倒すこと。手榴弾を投げてくる敵はスナイパーか機銃手と決まっているので、持っている武器や見た目(覆面やバンダナ、迷彩)で判断し、優先的に倒していけば、全滅の憂き目にあいにくいだろう。

### ②敵将校は廃屋の中にいる

捕らえるべき将校は2階にいるため、1階の敵には心置きなく爆破物を使用できる。しかし、建物内部が意外と広いため、全滅させられない場合もある。離れて爆破物を投げ、トドメは射撃で行えば安全だ。



⬅2階の敵は通常の射撃で。拘束すべき敵将校を巻き込まないように注意。





11月号プレゼント M16A1当選者発表・埼玉県／栃木孝夫・京都府／松山歩樹・沖縄県／渡口昌彦(敬称略・順不同)

表中の記号の説明
ラ……ライフルマン
ス……スナイパー
機……機銃手
破……破壊工作兵

## MISSION 10 熱い爪

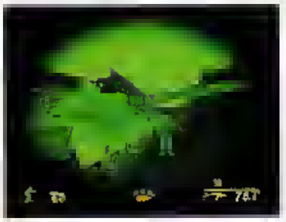
| アルファ | ブラボー |
|---|---|
| ラ Lindy Cohen | ラ Buzz Gordon |
| 機 Guren Osada | ラ Will Jacovs |
| 破 Nigel Tunney | 戦 M136装備 |

戦車が複数登場するため、破壊工作兵をふたり投入。強行突破するケースが多いので火力重視の編成になる。遠距離の敵を倒すのが苦手な人は、スナイパーを参戦させてもいい。

追加兵士 Susan Grey

### ①つねに戦車の前へ！

戦車はプレイヤーの意思とは無関係に、速いペースで進攻する。そのためこちらもす速く移動しなければならない。敵と遭遇するたびに伏せていては戦車の動きについていけない。基本は屈み・伏せ状態で射撃だが、ここでは立ち状態で敵をしとめるのだ。



➡鈍重なイメージの戦車だが意外と速い。味方戦車の弾にも判定があるので、砲身の前に立つと危険！

### ②緊急時にはショートカット

戦闘に手間取ったり、自分が操作していない部隊は戦車に置いていかれがち。そんなときはマップに示された細い路地を使い、移動時間を短縮。しかし路地から出た先は敵部隊が密集しているポイントなので、極力戦車と同じ進攻ルートで進むのが無難だ。



⬅戦車といっしょに進んだときに比べ、1/3程度の時間で広場に到着。対戦時でも使えるルートだ。




## MISSION 11 夢の刃

| アルファ | ブラボー |
|---|---|
| ス Astra Varon | ラ Lindy Cohen |
| 機 Guren Osada | ラ Susan Grey |
| ラ Will Jacovs | ス Jack Stone |

ブリーフィングの説明とは逆に、防音装備より火力重視の編成のほうが楽にクリアーできる。一度に多くの敵と戦うため、グレネード装備のライフル兵がひとりは欲しい。

追加兵士 Dieter Munz

### ①"入り口"からは侵入しない

ブリーフィングで示してある入り口から侵入すると、③の戦闘で捕虜を巻き込むケースに陥り、ミッション失敗となる。まずは入り口周辺の敵を狙撃で全滅させる。そのあとは②の門へ向かい、そこから基地内に侵入。こちらにも敵兵が待ち受けているのでスナイパーを使い、遠距離狙撃で排除しよう。

### ②もう一方の門から突入

こちらの入り口から入れば③の戦闘が楽になるが、基地に入るまでの監視塔の戦闘が激しくなる。建物内が狭いうえに、相手のほうが高い位置で待機しているので、正面から行くと被害は免れない。ドアを開けてしばらく待ち、とびだして来たところを迎撃すれば、ノーダメージで切り抜けられる。

### ③捕虜が死ぬまえに叩け！

①のルートに比べ、捕虜は殺されにくい。しかし倒すのに手間取ると自分の部隊が全滅してしまう。敵の密集している場所にグレネードを撃ちこみ、数を減らす。そのあとは通常の射撃で全滅させよう。操作する兵士を機銃手に切り替えると効率がいいぞ。



⬅グレネードを当てないと厳しい。全滅させたら捕虜とモロキシンを救出してミッション達成だ。




## MISSION 12 象牙の角

| アルファ | ブラボー |
|---|---|
| ラ Lindy Cohen | ス Astra Varon |
| ス Jack Stone | 機 Dieter Munz |
| 破 Klaus Henkel | ラ Will Jacovs |

破壊工作兵の中でもとくに優秀なKlaus Henkelを投入。ほかは機銃手やスナイパーで性能のいい兵士を選び、参戦させよう。

追加兵士 Scott Ibrahim

### ①駆逐艦は手早く排除

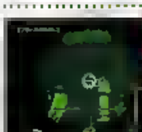
最初の目標である駆逐艦爆破。段差を登った直後に港・船上の敵と交戦になる。通常の射撃でしとめていけば問題ないが、駆逐艦から現れる覆面ふたり組は手榴弾を投げてくるため、姿を見せた瞬間に射殺。やや遠いのでスナイパーで始末すれば確実だ。



⬅敵の射撃の角が上がっているため、屈みでも危険。伏せて撃ちあうように。

### ②潜水艦は2方向から確実に

潜水艦の停泊所に正面から突入すると、左右と上から鉛弾を浴びせられ、高い確率で全滅してしまう。そこで②Aから進入。階段を登り、2階から攻撃すれば、楽に敵部隊を全滅させられる。2階だけでなく1階の敵も攻撃してくるので、あわせて始末。このとき正面の②BからCPUの部隊を進入させれば敵の攻撃が分散し、ダメージを受ける可能性が下がる。



2階の敵はココで排除！

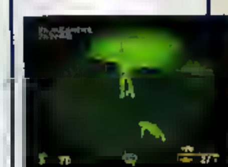


下の部隊は物陰から




### 思わぬ伏兵 段差でダメージ！

基本的に段差や建物からは落ちない作りになっている本作。しかし唯一落ちて、ダメージを受けてしまうポイントが燃料貯蔵庫付近。負傷した状態で落ちると死んでしまうぞ!!



⬆自分は大丈夫でもCPUが餌食になることも。大きく迂回して降りよう。

**Xbox Live最前線①**

Liveでは肉眼を鍛えよ！：ここでは知ると役に立つかもしれない些細なネタを紹介！　まずはXbox Liveの接続状況。夜は日本人、昼は時差で海外ユーザーがメイン。ときおり、対戦相手が見つからないことも。意外なのが個人戦でなくチーム戦メインで、レーダーはOFF、見えない敵をみんなでワイワイ探す形式が人気のよう。レーダーOFFだと、ふだん以上に肉眼での索敵が重要。OFFでも全体マップには表示されるので、声とあわせて活用しよう。

## MISSION 13 冷淡な太陽

| アルファ | ブラボー |
|---|---|
| ス Astra Varon | ラ Lindy Cohen |
| 機 Dieter Munz | 機 Guren Osada |
| 破 Klaus Henkel | ス Scott Ibrahim |

航空基地に爆破装置をしかけるという，前回と似た内容のミッション。よって編成はミッション12と同じでかまわない。変えるのならば，スナイパーをJack Stoneからより強力なScott Ibrahimに変更することぐらいか。

### ①側面からの襲撃を防ぐ

最初に戦闘となるのは，スタート地点正面の管制塔。しかし管制塔周辺の敵を倒していると，発射音を聞きつけ，①付近の建物裏から敵兵がやってくる。挟み撃ちにならないよう，ミッション開始と同時に片方の部隊を①に向かわせよう。能力的にはたいして強くないので，完全にCPUに任せてしまっていい。

### ③目視ギリギリから狙撃

この周辺だけでなく，マップ全体にいえることだが，遮へい物が少なく負傷しやすい。攻撃する際はスナイパーライフルでぎりぎり頭を狙えるぐらいの距離がベストだ。この距離だと撃ち返されることがほとんどない。2段階ズームアップできるSVDやM82を装備している特別兵なら，より楽に戦えるぞ。

### ②2階から敵を一掃

ホーカムが置かれている倉庫は1階と2階，両方に敵がいる，ここはまえのミッションの駆逐艦と同じく，上から攻めていく。まず2階入り口の敵を排除。その後1階の部隊を手榴弾(またはグレネード)でまとめて倒し，2階奥の残った敵兵を始末しよう。



←手榴弾1発で2〜3人を倒せないと反撃を受け，負傷しやすい。弾が壁に当たって反射しないよう注意。




## MISSION 14 柳の弓

| アルファ | ブラボー |
|---|---|
| ス Astra Varon | ラ Lindy Cohen |
| 機 Dieter Munz | 機 Guren Osada |
| ラ Will Jacovs | ス Scott Ibrahim |

このマップ最大の敵は自然。迷彩服で身を覆った敵兵に木々へ逃げ込まれると，視認するのが難しい。地形的にも下から上に登る展開が続くので不利。各タイプともに性能の高い兵士6人を選りすぐり，戦場へ向かうのだ！

### ①迂回して撃ちおろせ！

距離的にスタート地点から近い南西の通路は，正面から行くと上からマシンガンで蜂の巣にされる。ここは迂回して①のポイントまで移動。ここからの狙撃なら，遮へい物も関係なく，敵部隊を壊滅させられる。しかし敵の射撃は正確。手間取ると負傷するぞ。



➡上から狙撃するのは戦闘のセオリー。岸の下では撃ちあわず，すばやく高い位置を確保してから勝負。

### ②中央の丘を確保

北東に向かう部隊は，通路よりもまずは中央の丘を目指す。北東の通路を制圧するには坂を昇り降りして敵兵を全滅させなければならず，そのときに丘の敵部隊から攻撃を受ける危険性がある。まずは敵を倒しつつ中央の丘に登り，そのあとに，残った敵を丘の上から狙撃するのがローリスクだ。

### ③固定式マシンガンを警戒

これまでのマップにもたびたび登場してきた固定マシンガンは，射撃精度が低いものの，連射性能・威力が高いので，敵を発見後，即座に相手を殺害しなければ高い確率でこちらが死ぬ危険な武器。③のマシンガンは向かい側の崖から攻撃。その後もそこにとどまって敵兵の数を減らし，銃声がやんだら降下しよう。




## MISSION 15 白い刃

| アルファ | ブラボー |
|---|---|
| ラ Lindy Cohen | ス Astra Varon |
| 機 Dieter Munz | 機 Guren Osada |
| 破 Nigel Tunney | 破 M136装備1 |

最終面。戦車は2台しか配置されていないが，乱戦になりやすく，死亡した場合のフォローのため破壊工作兵をふたり用意。あとは各タイプで性能の高い兵士を組み込む。前半〜中盤は機銃手，後半はスナイパーが役に立つ。

### ①両タワーまでの道のり

最初の目標である兵士の救出は，自分が到着するころには決着がつき，ほぼ自動で達成となる。負傷しやすいのは細い通路。射撃で倒そうとすると角を曲がった瞬間に先制攻撃を受ける。壁に手榴弾を当てて軌道を変え，爆風で敵を倒すのが有効だ。



➡軌道を変えるのは手榴弾にしかできない芸当。角度をつけずに投げると，爆風で自分が死ぬことに！

### ②とびだしてきたら迎撃！

最大の激戦区となる②。戦車1台と大量の兵士が現れる。敵が走って突撃してくるところをグレネードで迎撃。残った敵はたいていCPUが始末してくれる。そのあとは遠距離戦となるためスナイパーを操作。反撃を受けない距離から狙撃し，クリアーを目指せ。



←敵の数が多いため，爆発までのタイムラグがある手榴弾よりも，グレネードやM136を使うのが安全。






**Xbox Live 最前線②**

海外ユーザーとのつき合いかた：海外の人たちと戦うとき，問題になるのが言葉の壁。チーム戦の場合は，耳を澄ましてわかる単語を聞き，言葉の前後をつなぎ合わせて行動すると意外と連携がとれたりする。事前に「ソーリー，ノーイングリッシュ」と伝えておくのもいいだろう。嫌そうな反応をされるのはごくまれだ。いちばんやってはいけないのは待たせること。トイレから戻ってくるなり，本場の汚い言葉で非難されるという事態は回避したい。

# Xbox Live対人戦　世界中の兵士と対決&共闘! 個人・チーム戦の動きをアドバイス!

CPU戦のようにパターン化できず、よりシビアな戦場を体験できる対人戦。そのなかでもいちばんの相違点が"視界"と"音"に対する敏感さ。"横を見るために体を動かす"といった小さな行動ですら、人間相手の場合は察知されてしまう。遮へい物があって有利な場所でも1回撃ってしまえば位置を知られ、狙撃される。CPU相手のときより危険な範囲がとんでもなく広いことを認識するのが、対人戦を楽しむための第一歩だ。

## クイックミッションで兵装強化

タスクを解除して武器を入手すれば、かなり優位に戦える。そのなかでも優先的に解除したほうがいい武器がこの3つだ。

### Silenced (スナイパーライフル)

発射音がピストルなみに小さい。威力が低い感はあるが、それは精度でカバー。

### M98 (スナイパーライフル)

装填数こそ低いが1発あたりの破壊力が高く、敵兵の動きを止めやすい。連射性にも富む。

### Bizon9mm (破壊工作兵用ライフル)

破壊工作兵の装備にしては性能が高い。装填数が多いのも長所のひとつだ。




↑さきに見つかったらほぼ勝ち目はない。遭遇するまでの動き・位置取りが大事。

## 個人戦　あらゆる状況を利用し、狡猾に立ち回れ

まわりがすべて敵のため、CPU戦とは比較にならない緊張感を味わえる個人戦。よほど腕に自信がない限り、自分から仕掛けるのは得策ではない。遮へい物の多い場所へ移動しつつ、銃声が響くのを待つ。交戦中、または敵の死角から殺害するのがローリスク。むやみに動かず、正面から戦うのは避けたほうが無難だ。



➡相手が無警戒なところを攻撃するのが理想。



↑敵を倒したらすぐその場から離れる。すぐに発射音がした場所に集まってくるぞ。

## チーム戦　連繋なしでは生き残れない!

個々の能力が高くても、それぞれが自由に動いていては勝てないチーム戦。ひとりで戦況を打開しようとせず、ボイスチャットで状況確認し、チーム間である程度意思を統一して行動するのが、勝利への近道だ。

### 役割を分担して"小隊"らしい行動を!

全員同じ動きではチーム戦の醍醐味を味わえない。兵士のタイプを考えて、それぞれが行動を起こそう。

**囮・偵察役(機銃手、ライフルマン)**

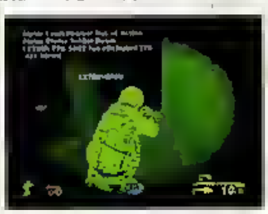
敵発見のために先行。近距離で会ったら自力で殺害、遠距離の場合は位置を知らせ、狙撃役に役目を譲る。視界確保に双眼鏡を装備しても○。



⬅ある程度死ぬのはしかたない。おおよその敵位置を特定し、犬死にだけは回避したい。

**狙撃・殺害役(スナイパー)**

狙撃しやすい場所に移動しつつ、囮役の報告を待つ。弾を外すと位置を知られて窮地に陥る。頭を撃ちぬけない場合には見送る勇気も必要だ。



➡高く、遮へい物のあるポイントをいち早く確保!

### マップの広さを考え戦略を立てろ

対戦用のマップとキャンペーンのマップでは3～5倍ほど広さがちがう。動きかたも変わってくるぞ。

**広いマップ(キャンペーンのマップ)**

囮と狙撃役がつかず離れずの距離を維持し、重要ポイント(例:ミッション5なら大使館の上)に向かう。マップの構造を知ることも大事。



⬅安全な場所でマップを見つつ状況を確認。

**狭いマップ(対戦用マップ)**

マップが狭いとつねに撃ちあう、荒れ気味の展開となる。位置取りよりも敵を近距離で殺す技術が重要。連射の効く武器で挑むのがベター。



➡復活ポイントを予想して待つのも有効。復活場所が固定の場合、見つかると……。

## 地味ながら重要! Xbox Liveでのたしなみ

相手がいてこそのXbox Live。ネットゲーム全般のマナーを守るのは当然だが、勝敗以外でプレイヤーにストレスを与えるのもマナー違反。ここでは対戦時に気をつけたいことをふたつ、取りあげてみた。

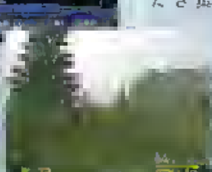
### セッション管理者の責務 ルール調整で快適プレイ

3人で赤の広場、16人で(対戦用の)造船所……。プレイできるとはいえ、人数とマップには向き不向きがある。前者のような組み合わせだと、ほとんど戦闘なしで終了というケースもある。快適なプレイには、プレイ人数を考慮してマップやレーダーON/OFFの調整が必要だ。

| | |
|---|---|
| 少人数(2~6人) | レーダーON 狭めのマップ |
| 大人数(8人~) | レーダーOFF 広めのマップ |



⬅セッション編集は管理者に一任されている。それだけに責任重大。

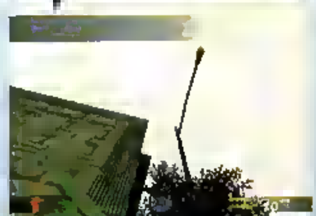


➡マップを一周しても戦闘なし。少人数だと起こりうる事態だ。

### 勝ちたいなら声を出せ! ボイスチャットをフル活用

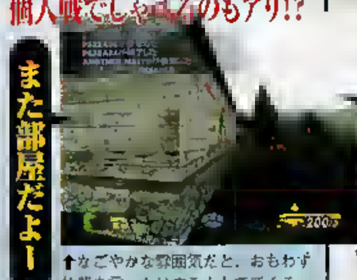
本作では情報を伝えあう手段は、声による連繋しかない。個人戦ならともかく、チーム戦でボイスコミュニケータなしだと仲間の足を引っ張りかねない。また、個人戦でもしゃべりつつ戦って注意力を削いだり、位置をそれとなく聞くといった邪道な使いかたもできる。できる限り、ボイスありでのプレイを!

**大使館の上から撃たれた!**



↑死んだときも仲間に役立つ情報を。しゃべることによって勝利をたぐりよせろ!

**個人戦でしゃべるのもアリ!?**




↑なごやかな雰囲気だと、おもわず位置を言ったりする人もでてくる。

**Xbox Live最前線③**

勝つときも、できれば美しく:上述してきたが、このゲームはマップと人数の兼ねあいでずいぶん楽しさが変化する。レーダーのON/OFFだけに限らず復活回数や復活ゾーンなども、状況に応じて変えたほうが楽しめる。とくに実力差があって復活ゾーンが固定だと、1回死んだら最期。そのあとは撃たれまくって、仲間とともに延々と待つの状態……なんてことも。対戦を重ねるごとに参加者全員でルールを協議、というのがもっとも楽しく、理想的だ。

# アイテムとレベル10武器を会得してこそ真の三國無双!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | シン・サンゴクムソウ3 | | |
| 発売元 | コーエー | ジャンル | アクション |
| 発売日 | 発売中(9月4日) | 価格 | 6800円(税別) |
| 開発 | コーエー | 制作者 | プロデューサー：ω-Force |
| ブロック数 | 12ブロック 対象年齢 全年齢 | システム関係 | 5.1ch HDTV |
| その他 | | | |

A action

レアアイテムとレベル10武器取得は、プレイヤーに課せられた困難かつ魅力的なミッションだ。

## レア装備アイテム・レベル10武器の魅力とは何か？

レア装備アイテムとレベル10武器は強力なアイテムだが、むしろその効果は二の次。取得条件が難しいため、取得すること自体がステイタスとなる。無双モードのクリアーだけで満足せず、ぜひレアアイテム取得の達成感を味わってほしい。取る順番は、比較的楽なレア装備アイテムからさきに取得するとよい。レアアイテムは難度を"易しい"にしても条件を満たせば出現するので、取得しやすい。どの武将にも装備できるので、レベル10武器を取得するときに確実に助けになってくれるはずだ。

### 絶影と真空書をさきに取ろう

まず最初に欲しいのが絶影鐙、そしてつぎに真空書だ。絶影鐙があれば確実に早く移動できるので戦略が楽になる。真空書は戦闘で役立つぞ。



## レア装備アイテム&レベル10武器拾得条件一覧

レア装備アイテムは、難度に関係なく条件を満たすと出現。輸送隊は輸送兵長を倒して獲得する。レベル10武器はレベル9武器を持った状態で、難度を"難しい"にして条件を満たそう。

### レア装備アイテム

**赤兎馬** 下邳の戦い 呂布軍シナリオ
効果：ステージ開始時に赤兎馬に騎乗
関羽が赤兎馬に乗ったあと、関羽を倒す。なおかつ関羽を倒すまでに、ほかの敵武将をひとりも倒さない

**[illegible]** 劉備討伐戦 黄巾党シナリオ(無双モード限定)
効果：ステージ開始時に的盧に騎乗、運が大幅に上昇する
無双モード黄巾伝で以下の条件を満たす。1 "黄巾砦攻防戦"をクリアーする。2 "軍師所攻発見"イベントまでに関羽と趙雲を倒す(1、2の条件を満たしたあと、劉備の体力を減らすと出現)

**飛電** 曹操討伐戦 呂布軍シナリオ
効果：ステージ開始時に飛電に騎乗。獲得する武勲が増える
突進または徐晃の伏兵を撃破したあと、夏侯惇を倒す("伏兵撃破"イベントは、陣営の指示にしたがって伏兵出現地点に進入すると出現)

**絶影** [illegible]関の戦い 劉備軍シナリオ
効果：ステージ開始時に絶影に騎乗、以降敵の攻撃を受けても落ちなくなる(ほかの馬や象に乗り換えても効果は持続)
"馬に目がくらむ"イベントと"韓遂離反を防ぐ"イベントを発生させ、そのあとに騎乗状態で北東に進入する("馬に目がくらむ"イベントは、劉備軍の士気が曹操軍の士気を大幅に上回っていると出現)

**象** 南蛮平定戦 南蛮軍シナリオ
効果：ステージ開始時に南蛮象に騎乗
木鹿大王が健在な状態で、象に乗って敵の本陣に進攻する

**[illegible]** 孫堅討伐戦 董卓軍シナリオ
効果：斬神の斧・麒麟の鎧・玉璽・韋駄天靴・兜鎧伝書の効果時間が1.25倍になる
一定時間以内に呂蒙・周泰を倒し、かつ甘寧か、または増援で出現する孫尚香を倒す。そのあとに"空城の計"イベントを発生させると出現する。輸送隊の輸送兵長を倒す

**[illegible]** 二喬奪還戦 孫堅軍シナリオ
効果：体力ゲージが赤いときに起き上がると攻撃力が2倍になる
大喬と小喬の追っ手の兵をすべて倒し、合流させると発生する"二喬の再会"イベントを起こす

**護衛の書** 関羽千里行 劉備軍シナリオ
効果：護衛兵が強化される
伍の関を抜けたあと、関羽と夏侯惇が出会うと発生する"夏侯惇激怒"イベントを起こす

**[illegible]** 関羽千里行 曹操軍シナリオ
効果：残り体力に関係なく真・無双乱舞が発動できる
関羽よりさきに伍の関を抜ける。このとき出現する輸送部隊の輸送兵長を倒す

**[illegible]** 黄巾賊攻防戦 黄巾党シナリオ
効果：鍔迫り合いで負けなくなる
張梁・張宝が健在のときに劉備を倒すか、関羽、趙雲のふたりを倒す。このとき出現する輸送部隊の輸送兵長を倒す

**[illegible]** 許昌の戦い 蜀軍シナリオ
効果：攻撃範囲が1.5倍になる
"密偵成功"イベントと、"前哨基地死守"イベント(関興が敗退するまえに許褚を倒すと発生)の両方を発生させる

**浄炎火矢** 荊州鎮圧戦 孫堅軍シナリオ
効果：弓攻撃に炎属性がつく
ステージ開始後、敵軍団の軍団長・配下武将が全員健在の状態で、王朗に一定ダメージを与えるか、周昕を倒す。そのあと出現する輸送部隊の輸送兵長を倒す

**鉄甲手** 孫堅討伐戦 袁紹軍シナリオ
効果：チャージ攻撃中に敵の通常攻撃を1発耐える
"本隊進軍開始"イベント発生まえに、北にある呉の城内に入る。そのあとに出現する輸送隊の輸送兵長を倒す

### レベル10武器

**夏侯惇** 下邳の戦い 曹操軍シナリオ
滅麒麟牙
"独眼の咆哮"イベント(夏侯惇が下邳城に近づくか、一定時間後に発生)後に貂蝉を倒す

**典韋** 宛城の戦い 曹操軍シナリオ
百極牛頭
曹操がステージ北東に進入したときに"火壁1・2"イベントが発生、引き続いて"障害除去"イベントを起こす。このときまでに曹操がダメージを受けないようにする

**許褚** 潼関の戦い 曹操軍シナリオ
蚩尤混布砕
龐徳と馬岱を倒し、そのあとに李堪・楊秋・侯選のうちふたりを撃破して"韓遂離反"イベントを発生させる

**曹操** 赤壁の戦い 曹操軍シナリオ
倚天の奸剣
"火計船出発"イベント後、船が火計ポイントに到着するまでのあいだに甘寧・呂蒙を倒す、そして火計成功まえに黄蓋を倒す

**夏侯淵** 定軍山の戦い 魏軍シナリオ
金剛九天断
開始後、陳式が敵陣に戻るまえに倒し、"蜀軍本隊登場"イベントまえに黄忠を倒す

**張遼** 虎牢関の戦い 董卓軍シナリオ(無双モード限定)
黄龍鉤鎌刀
無双モード・呂布伝で以下の条件を満たす。1 汜水関の戦いで劉備、孫堅、曹操を倒す。2 虎牢関の戦いで敵武将をひとりも倒さずに"洛陽炎上"イベントを起こし、劉備、曹操、孫堅を倒す

**司馬懿** 五丈原の戦い 魏軍シナリオ
覇奇羽扇
魏延と馬超を倒す

**徐晃** 官渡の戦い 曹操軍シナリオ
白虎牙断
"補給線撃破"イベント(淳于瓊と于禁を倒すなどで発生)発生後に"烏巣"イベントを起こし、烏巣の淳于瓊・呂威璜を倒す

**張郃** 街亭の戦い 魏軍シナリオ
朱雀虹
すべての武将をプレイヤーが倒す

**甄姫** 長坂の戦い 曹操軍シナリオ
月妖日狂
一騎討ちで趙雲、張飛を倒し、諸葛亮、関羽を倒す

**曹仁** 樊城争奪戦 魏軍シナリオ
鳳嘴凰翅
呂蒙が進撃してくるまえに攻城兵器(雲梯は設置前に破壊)をすべて破壊し、そのあと呂蒙を倒す

**周泰** 樊城争奪戦 呉軍シナリオ
古錠刀真打
攻城兵器を2部隊以上倒されないようにして開始から一定時間経過すると、ステージ北東に敵輸送部隊が出現。この輸送部隊を城内に進入するまえに倒す

**陸遜** 夷陵の戦い 蜀軍シナリオ
閃飛燕
火計を成功させてから石兵八陣に進入。進入から一定時間内に石兵八陣を突破する。

**太史慈** 呉郡攻略戦 呉軍シナリオ
"牛渚營開門"イベント(于麋が北東の砦に入ると発生)まえに北東の砦に入り、張英・于麋を倒す

**孫尚香** 南郡の戦い 連合軍シナリオ
日月乾坤圏
"曹仁の毒矢"イベント発生後、周瑜が本陣に引くと"曹仁進軍"イベントが発生、このあとに曹仁を倒す

## ピックアップ1 高難度装備アイテム 真空書 拾得指南

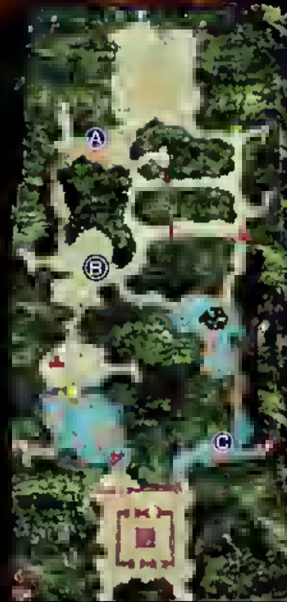
Ⓐ地点に設置される雲梯を守るには、夏侯惇①のみを撃破すればいい。スタートしたら真っ先に夏侯惇を倒しにいこう。近くに曹洪②がいるが、夏侯惇を倒せば撤退する。夏侯惇、曹洪、拠点兵長③の3人を同時に相手にすることだけは避けたい。夏侯惇を倒したらザコは相手にせず、左に戻って満寵を倒しつつ時間を潰す。すると前哨基地（関興・Ⓑ）を許褚が急襲するので、関興を守って許褚を撃破すれば条件が達成できる。

**許昌の戦い　蜀軍シナリオ**




## ピックアップ2 高難度レベル10武器 湖底蒼月（月英） 会得指南

最初にⒶ地点に進み、高定、朱褒を倒してから雍闓を倒す。すると"敵武将裏切り"が発生。そのあとは拠点兵長にはかまわずに、敵将と孟獲1〜3をどんどん撃破していく。とにかく速く中央広場まで進んだら、忙牙長を速攻で倒し、広場への入り口付近Ⓑにたむろしているザコ兵をひたすら斬りまくる。これで南蛮軍の士気が下がるので、諸葛亮が伏兵に攻撃されても持ちこたえるようになる。以降の孟獲4〜6や孔融は広場で迎え撃とう。象に乗った武将は、絶影に乗って武器を振れば体当たりされずに落とせる。孟獲を6回倒せば拠点は復活しないので、安心して進もう。"燃え尽きる藤甲兵"イベントは、兀突骨Ⓒを倒さずに一定時間足止めすれば発生。そのころには味方が進軍しているはずだ。




## レベル10武器

**孫堅**　玉璽争奪戦　孫堅軍シナリオ
覇天猛剣
木箱の破壊数が50個未満の状況で、呂布を倒す（呂布はシナリオ開始から一定時間経過か、敵武将を3人以上倒すと出現）

**孫権**　合肥の戦い　呉軍シナリオ
白炎鳳凰剣
以下の条件を満たす。1　李典撃破後に孫堅が落ちた橋に近づくと"小師橋飛翔"イベントが発生、そのあとに"遼来々"イベントで襲撃してくる張遼を倒す。2　夏侯惇・夏侯淵を倒す

**呂蒙**　樊城の戦い　呉軍シナリオ
白虎鞭
廖化が北西に逃亡し、しばらく経過したあとに麦城に入ると"援軍1登場"イベントで廖化が出現、この廖化と、劉封、孟達、張飛、黄忠、関索、関平をプレイヤーが倒す

**甘寧**　夏口の戦い　孫堅軍シナリオ
覇海
以下の条件を満たす。1　凌操・凌統が健在。2　兵船移動まえに甘寧（陸生）、蘇飛を撃破。3　"黄祖の船出発"イベント発生後に陳就・張虎を倒す

**黄蓋**　赤壁の戦い　孫堅軍シナリオ
断鋼鞭
敵の拠点兵長をすべて倒したあと、曹仁、曹丕、曹洪をプレイヤーが倒す

**孫策**　江東平定戦　孫堅軍シナリオ
覇王
"兵糧庫陥落"イベント（周瑜の敗走で発生）後、プレイヤーか自軍武将が西の橋付近に接近すると"劉繇逃亡"イベントが発生、そのあと劉繇が兵糧庫に到着するまえに陳紀・楽就・李豊を倒す

**大喬**　許昌の戦い　呉軍シナリオ
艶美扇
典韋の配下武将である胡烈、郭文を倒してから典韋を倒す

**小喬**　成都の戦い　呉軍シナリオ
桜佳扇
マップ南西にあるふたつの門を開けず、森竹の森に入らずに馬岱を倒す、そのあと馬超が出現するまえに関平と関羽を倒す

**関平**　南蛮軍平定戦　蜀軍シナリオ
月
"燃え尽きる藤甲兵"イベントまえに兀突骨を倒し、孟獲を一度も倒さずに敵本陣まで進んで"孟獲本隊出現"イベントを発生させる。これを自軍の風土による士気低下が起こるまえに行う

**趙雲**　博望坡の戦い　蜀軍シナリオ
豪龍胆
諸葛亮の指示に従って夏侯惇・韓浩・于禁を火計、伏兵の場所に誘導。そのあと"臥龍の目覚め"イベント（"兵糧庫炎上"イベント発生後に諸葛亮が南の城に入ると発生）を発生させる

**関羽**　樊城の戦い　蜀軍シナリオ
黄龍偃月刀
"裏切り""投降者続出"イベント発生後、関羽の"ぬぅ、袋のねずみか……"というメッセージのあとに呂蒙・陸遜・周泰を倒す

**張飛**　長坂の戦い　蜀軍シナリオ
破軍蛇矛
以下の条件を満たす。1　"長坂橋に仁王立ち"イベントと、[illegible]した状態で阿斗を助けると起こる"単騎駆け"を発生させる。2　夏侯惇、夏侯淵、夏侯恩、夏侯徳を倒す

**諸葛亮**　五丈原の戦い　蜀軍シナリオ（無双モード限定）
朱雀羽扇
無双モード蜀伝で以下の条件を満たす。1　街亭の戦いをクリアーしている、2　輸送部隊の木牛を、5体以上兵糧庫に到達させる

**劉備**　汝南の戦い　劉備軍シナリオ
真黄龍剣
以下の条件を満たす、1　シナリオ開始後、一定時間までに夏侯淵を倒す。2　趙雲、張飛、関羽の順に合流する、3　シナリオ開始後、一定時間で発生する"劉辟の援軍"までに曹操以外の武将をすべて倒す

**馬超**　成都制圧戦　劉備軍シナリオ（無双モード限定）
龍騎尖
"龐徳・馬岱援軍"イベントを発生させ、龐徳と馬岱を倒す

**黄忠**　夷陵の戦い　蜀軍シナリオ
破邪旋風斬
孫策・孫権・孫尚香を、代替わりで総大将になるまえに一度ずつ倒す

**姜維**　天水の戦い　蜀軍シナリオ
昂龍顎閃
以下の条件をすべて満たす、1　冀城、天水城のすべての守備兵長を倒す。2　敵の姜維（曹仁）が健在のまま冀城の伏兵を出現させる、3　諸葛亮と敵の姜維（曹仁）が近づいていない状態で天水城の伏兵を出現させる。4　尹賞、梁緒を倒す

**魏延**　荊州攻略戦　蜀軍シナリオ
双極滅臣
夏侯淵と曹仁の援軍が出現するまえに韓玄を倒す

**龐統**　雒城の戦い　蜀軍シナリオ（無双モード限定）
豪風神杖
"諸葛亮の援軍"、"関羽の援軍（荊州攻略戦クリアー済み）"イベントを発生させたあと、鞏志・張翼・厳顔のうちふたりを撃破する。そのあと城から出てきた張任をマップ中央の橋に誘導すると起こる、"金雁橋落とし"イベントを発生させてから張任を倒す

**月英**　南蛮軍平定戦　蜀軍シナリオ
湖底蒼月　以下の条件をすべて満たす、1　董荼那、阿会喃が寝返る"敵武将裏切り"イベント（朱褒、高定、雍闓の3人を倒すなどで発生）を発生させる、2　一騎討ちで祝融を倒す、3　"燃え尽きる藤甲兵"イベント（兀突骨に接近後、一定時間兀突骨軍団の進撃を阻むと発生）を発生させる、4　孟獲を6回撃破して"七縦七擒"イベントを発生させる

**貂蝉**　汜水関の戦い　董卓軍シナリオ
金麗玉錘
華雄の敗走のあと、孫堅、程普、劉備のうちふたりを倒す

**呂布**　呂布の乱　呂布軍シナリオ
無双方天戟
曹操以外の武将と兵をひとり残らず倒す（すべての伏兵を出現させることが必須。伏兵で出現する兵もすべて倒す）

**董卓**　呂布の乱　董卓軍シナリオ
阿修羅
ステージ北東の拠点兵長を倒し、"入り口封鎖"イベントを発生させる。そのあと呂布以外の武将と兵をすべて倒し、"真・三國無双"イベントを発生させる

**袁紹**　官渡の戦い　袁紹軍シナリオ
真覇道剣
"衝車登場"イベントを発生させ、出現した衝車を一定時間守って"城壁崩壊"イベントを発生させる

**張角**　黄巾の乱　黄巾党シナリオ
轟火神杖
張梁・張宝が健在の状態で、夏侯惇、黄蓋、関羽、趙雲、顔良、華雄の6人を倒す

**孟獲**　成都の戦い　南蛮軍シナリオ
百獣王
趙雲、諸葛亮、月英、姜維、馬超、関羽の5人を倒す

**祝融**　許昌の戦い　南蛮軍シナリオ
業火
雲梯を破壊されずに、曹仁、曹洪、徐晃、夏侯惇を倒す

**大剣**　黄巾の乱　討伐軍シナリオ
伏犠の大剣
張角以外のすべての敵武将を、プレイヤーが倒す

**細剣**　黄巾賊撃退戦　討伐軍シナリオ
女媧の細剣
何儀、彭脱の順に倒す

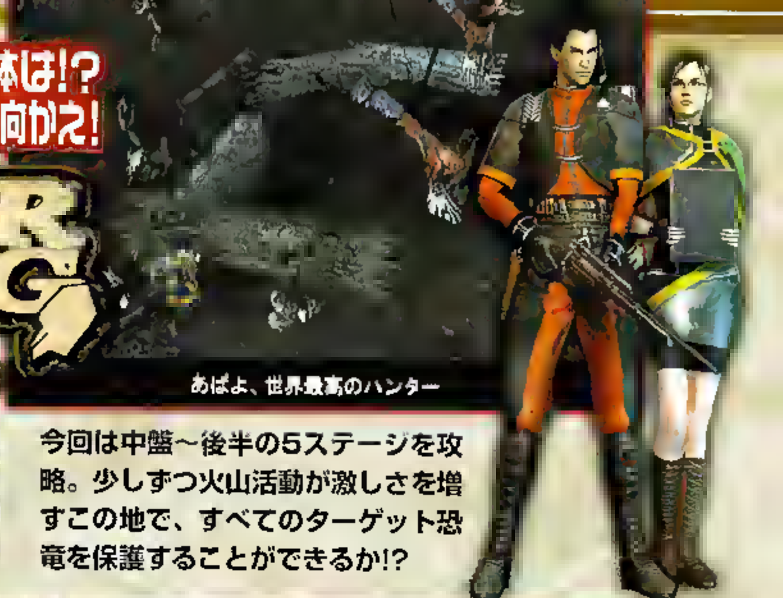
**剣**　黄巾砦攻防戦　討伐軍シナリオ
真武双剣
一定時間内に程遠志と何儀、裴元紹のどちらかと、波才、周倉のどちらかを倒す

**槍**　汜水関の戦い　連合軍シナリオ
黒真空槍
"兵糧庫陥落"イベント発生後、華雄、張遼を倒す

**戟**　虎牢関の戦い　連合軍シナリオ
大破天戟
呂布を倒す

# ハンターたちを狙う銃弾の正体は!? 仕組まれた罠を突破し、最後の標的に向かえ!

# DINOSAUR HUNTING ～失われた大地～



あばよ、世界最高のハンター

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ダイナソーハンティング～ウシナワレタダイチ～ | | |
| 発売元 | マイクロソフト | ジャンル | ハンティングアクションアドベンチャー |
| 発売日 | 発売中(9月18日) | 価格 | 5800円 (税込) |
| 開発 | SCARAB | 著作者 | |
| ブロック数 | | 対象年齢 | 全年齢 |
| システム対応 | 5.1ch HDTV | その他 | |

**今回は中盤～後半の5ステージを攻略。少しずつ火山活動が激しさを増すこの地で、すべてのターゲット恐竜を保護することができるか!?**

## 恐竜捕獲作戦もいよいよ大詰め! ステージ5～9を一挙攻略!

### STAGE5 霧の湖畔 バリオニクスを捕獲せよ!

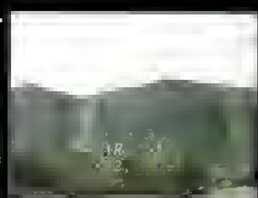
#### 最後まで気を抜くな

エラスモサウルスは、安全な北側のキャンプ地跡からじっくり狙おう。ここにはドロマエオサウルスが潜んでいるので要注意。バリオニクスを保護したら南東の浮き島へ。逃げ込んだ手負いのフォボスクスがこのエリアのいちばん奥にいるぞ。動きは鈍いが、外すと猛然と襲い掛かってくるので慎重に弱点を狙おう。ベスト調合はステージ4で手に入る。酸素ボンベを撃つカルノサウルスのイベントは失敗するとゲームオーバー。すぐズームして迅速に撃て。

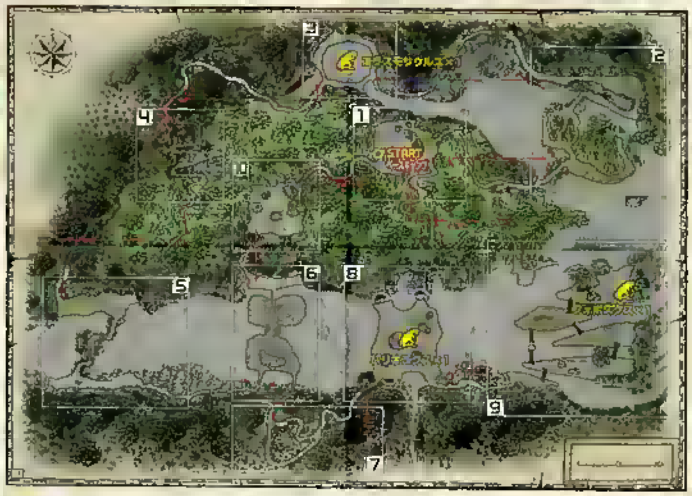
**SUB TARGET**
●エラスモサウルス×1 ●フォボスクス×1

**MAIN TARGET**
**バリオニクス×1**

ベスト調合はエリア6に打ち上げられた死骸から判明する。弱点の頭が大きく動きもあまり速くはないので労せずして仕留められる。このステージはバリオニクスよりサブターゲットやイベントのほうが難しい。



➡フォボスクスは逃げるが、気にしなくていい。





**進行ルート** 東から反時計回りに外周を回っていく形で進んでいくと効率がいい。視界がいいためアイテムの見落としは少ない。ベースキャンプからフォボスクスのいるエリア10にいきなり入ることができるが、川が邪魔をして奥の小島へは行けない。

### STAGE6 大峡谷 ガストニアを捕獲せよ!

#### プテラノドンが強敵

アーサー卿の熱気球が不時着して、ベースキャンプと離れた位置からスタート。南下すればプテラノドンが出現するが、捕獲するのはベスト調合を手に入れてから。北側のエリア8に落ちている。エリア4のウェロサウルスは卵を調べると出現する。すぐに調合弾を作って狙撃しよう。プテラノドンは一定時間おきに急降下してくる。これに捕まると大ダメージを受けるので、狙うときは引き付けすぎないように。安全にいくなら避けたあと急いで狙いを定めよう。

**SUB TARGET**
●ウェロサウルス×1 ●プテラノドン×1

**MAIN TARGET**
**ガストニア×6**

地形が入り組んでおり、ガストニアのいる場所にはエリア3→エリア5と経由しないと行けない。ベスト調合は死骸からわかる調合率をもとに作成し、1体捕獲して調べよう。立ち上がったスキに下腹部を狙え。



➡座り込んでいるときはダメージを与えられない。



**進行ルート** 中央を経由してウェロサウルスを捕獲後、南東から北上してガストニア棲息地へ。プテラノドンのベスト調合をゲットしたら南西へ。このステージはルートが複雑。同エリア内でも自由に行き来できないのでマップのつながりをしっかり把握しよう。

## STAGE7 谷間の墓場　カルノタウルスを捕獲せよ!

### STAGE4の宿敵登場

ステージ自体は短く、まっすぐ進めばすぐに最終地点へ進める。出現恐竜もターゲットのカルノタウルスを除いて、ハンドガンで捕獲できる小型恐竜2種類のみだ。ルート上に残されたボイスプレートを調べて、情報を集めながらゆっくり進んでいこう。アイテムもいろいろ落ちているぞ。カルノタウルスは、つねに2匹ひと組で行動し、視覚が弱いため閃光弾が効かない。WHITE／BLACKボタンに閃光弾を割り振っている場合は、外しておいたほうがいいだろう。

**SUB TARGET**
なし

**MAIN TARGET**
**カルノタウルス×2**

ベスト調合のヒントはボイスプレートにあるが、中央に落ちているカバンから完全版が入手できる。これを取ったらエリア3につながる細い道まで戻って狙撃しよう。ここならカルノタウルスに襲われずにすむ。



➡正面から狙おう。1発で仕留めることも可能。



進行ルート　ベースキャンプから東へ直進するだけでオーケー。ステージ3などと同様に、ボスエリアに入ってしまうと戻れなくなる。ボイスレコーダーからは、少なくとも調合弾1発につき、R成分が31mg必要なことがわかる。足りなければ買いに戻ろう。

## STAGE8 巨木の森　ユーオ プロケファルスを捕獲せよ!

### 森を蹂躙する暴君

エリア3でアンペロサウルスの糞からベスト調合を入手してエリア4で捕獲。スティギモロのベスト調合は、エリア6の南側の死骸から。ここはドロマエオサウルスとベロキラプトルが多いので、エリア切り替えを使って数を減らそう。エリア7では巨木のアイテムを取り逃がさないよう注意。エリア8のティラノサウルスは、ここでは無理に捕獲する必要はないが、進行の邪魔になるようであれば自力調合で倒して進もう。R成分を最高にして調合してみよう。

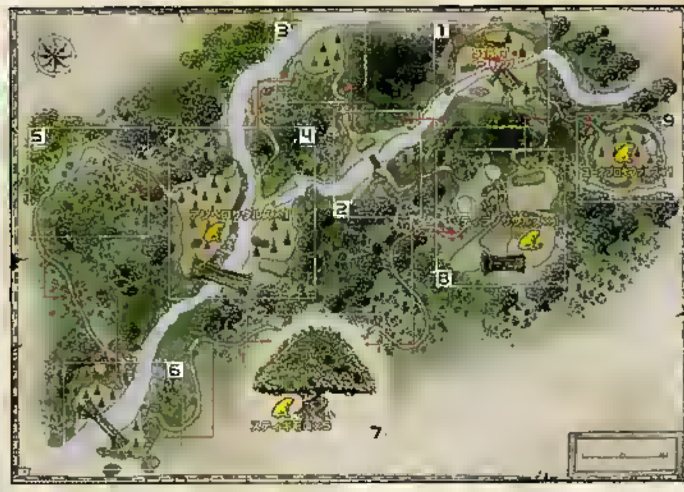
**SUB TARGET**
●アンペロサウルス×1 ●スティギモロ×5

**MAIN TARGET**
**ユーオプロケファルス×1**

ベスト調合はエリア8とエリア9の境界(左)かエリア9内の糞でわかる。アンキロサウルスがたくさんいるので、まずはこれをすべて眠らせよう。ユーオプロケファルスはガストニアと同様座り込むので根気よく。



➡アンキロサウルスと共生。痕跡は少ない。



進行ルート　北側から反時計回りに1周するように進めば、(サブ) ターゲットと対面するまえにベスト調合が判明するのでハンティングがしやすい。エリア5には散らばった羽根しかないが、ターゲット捕獲後に戻るとディアトリマが出現しているぞ。

## STAGE8 火山地帯　テリジノサウルスを捕獲せよ!

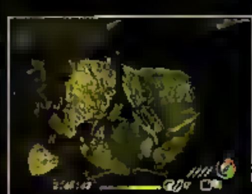
### マップのつながりを理解しよう

南のティラノサウルスはイベントで残した調合弾で捕獲。マイアサウラは糞でベスト調合が判明。その前にアルバートサウルスを捕獲しよう。これで洞窟の道が開いて進めるようになる。エリア6のスティラコサウルスは糞でベスト調合がわかる。トリケラトプスは自力調合で。この後は北からエリア1を経由して東側へ。テリジノサウルスは卵で目安が判明。このあとは攻撃を受けずにすむエリア9との境界付近で戦おう。戻る途中で飛行船狙撃イベントが発生。

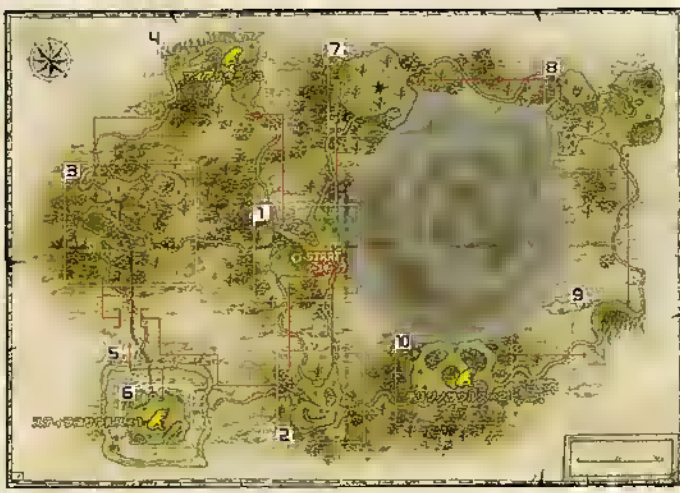
**SUB TARGET**
●マイアサウラ×3 ●スティラコサウルス×1

**MAIN TARGET**
**テリジノサウルス×2**

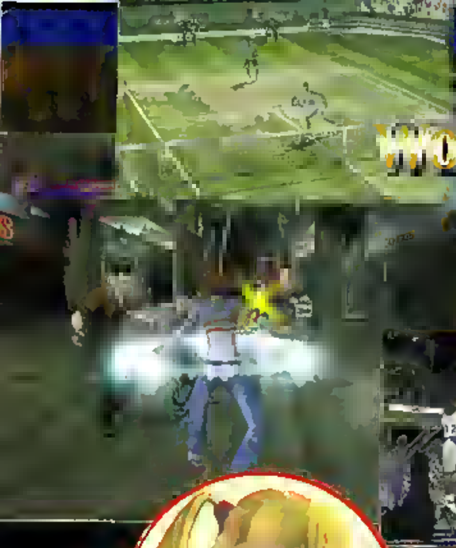
中央の岩沿いに卵の殻があるのでまずはこれを急いで調べよう。目立たない場所にあるので注意。小道に入って頭を正確に狙おう。動きは激しいが、攻撃したあとに必ず首を伸ばして止まる。ここをす速く狙う。



➡非常に速いが、ここならダメージを受けない。



進行ルート　エリアのつながりは単純に見えるが、段差があるためすべてを回るには決まったルートを進まなくてはならない。テリジノサウルスを倒すと帰りのイベントで強制クリアーになってしまうので、マイアサウラを倒したら洞窟へ戻ることを忘れずに。









# WORLD COLLECTIONを極める!

# ワーコレ最前線

巻で話題のXboxワールドコレクションの新情報をお届けする、ファンのための特選街。さあ、みんなで呼ぼう"ワーコレ"!



## 知らない人もコレを読めばすぐにわかるワーコレのすべてを紹介よん♥

今回、案内役を務めるのは「Outlaw Volleyball」いちのセクシー娘と言われる私、ハーベストで〜す。得意のポーズで悩殺しちゃうわよ♪

選りすぐりの海外ソフトを、簡単なローカライズで日本でも楽しめるようにしちゃうXboxワールドコレクション。海外のホットなタイトルが、ほとんど間を置かずして、日本でも遊べるというのが最大の特徴。「鉄は熱いうちに打て」って言うし。タイトルは今後も続々増えるわよ。



**新作ソフトも続々登場!**

➡ソフト自体は英語のままだけど、日本語マニュアルがついているから安心ね。

### 発売中の5タイトルを紹介

発売中のワーコレ5タイトルをまとめて紹介しちゃう! 値段はいずれも4800円とお・買・い・得。

**OUTLAW VOLLEYBALL**

格闘要素の入った、ちょっと危険でセクシーなバレーボールゲーム。



Xbox Live対応

**INSIDE PITCH 2003**

2003年の名試合再現やトレードが可能なベースボールゲームよ。



Xbox Live対応

**NFL FEVER 2004**

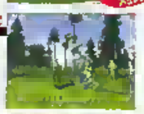
多彩なパスが楽しめるアメフトゲームはXSNsportsに対応なの。



Xbox Live対応

**OUTLAW GOLF**

キャディーを殴れる前代未聞の話題作。元祖アウトローゲームね。



**TAO FENG**

攻撃を受けると傷やアザが表現される、3D格闘ゲームなの。



## XSNsportsってご存じ?

パソコンとXbox Liveが連動した新サービスがこれ。パソコンでオンライン登録することで、自分でリーグを作り(もしくは誰かのリーグに参加)、Xbox Liveで対戦を楽しめちゃうのよ。

1. Xbox Liveに登録する
2. パソコンのインターネットでwww.xsnsports.comに接続し、リーグに参加するか、新しいリーグを作成する
3. IDとパスワードが発行されるので、それをXbox本体から入力する

**注意点** 登録はパソコンでしかできないわ。IDとパスワードのメモを忘れないように。

### 便利な機能が満載

XSNsportsのいろんな楽しみかたを紹介するわよ。プレイヤーはパソコンで登録することで、現実と同じような"リーグ"に参加できるというわけ。試合のときは、より一層燃えるわよね。

- 試合スケジュールの確認
- 試合結果と選手情報の表示
- 掲示板の閲覧と書き込み
- ほかのメンバーへのメッセージ送信
- 試合への招待、スケジュールの更新、連絡などをメールで受信

## Buffy the Vampire Slayer:Chaos Bleeds

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 12月発売予定 | ジャンル | アクションアドベンチャー |
| 発売元 | マイクロソフト | 価格 | 4800円(税別) |
| その他 | 4人同時 | | |

### アメリカのテレビドラマ"Buffy"がゲームで登場! バンパイアスレイヤーとなって敵を倒せ

アメリカで人気のテレビドラマ"Buffy"をモチーフにしたアドベンチャーゲーム。バンパイアスレイヤーである主人公のバフィーは、"The First"と呼ばれる悪の化身を退治していくことに。ゲームでは、彼女の仲間たちを操作することも可能だぞ。



**バフィーの仲間たちも参戦**

⬆実写のドラマがゲームでは3Dに。バフィーの仲間も登場する。

➡敵キャラとして、ゾンビや吸血鬼といった敵が出現する。



**迫り来る敵を**



**蹴散らせ!**

⬅海外での評価は高く、すでに続編も作られている。



**必殺技が炸裂!?**

⬅素手でのアクション以外にも、ナイフなどの武器が使用できる。それぞれのキャラクターを使いこなして、敵を倒すのだ!

**ココに注目! 4人プレイが可能**

4人同時プレイに対応している本作。仲間といっしょに悪魔を蹴散らすなど、協力プレイで盛り上がれそう。

## The Simpsons:Hit&Run

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 12月発売予定 | ジャンル | レース |
| 発売元 | マイクロソフト | 価格 | 4800円(税別) |
| その他 | 2人同時 | | |

### 人気アニメのシンプソンズがレースゲームとして登場

アメリカの人気アニメ"The Simpsons"が、アドベンチャー要素の加味されたレースゲームとしてやってきた。彼らの住む街、スプリングフィールドで、奇妙な事件がつぎつぎと発生。一家の主であるホーマーは、事件を調べるために立ち上がり、家族とともに街を駆け回るのだ。



↑激しいデッドヒート! 奇妙な事件の謎を解くにはレースでの勝利は必須!?

↓覆面パトカーと激突。謎を究明するためには警察との対立も辞さない?




### 街を走りまわってミッションをこなせ

シンプソンズとレースゲームという、奇妙な組み合わせの本作。物語は、ミッションをこなすためにレースをする、という形で進行していく。3Dで再現されたスプリングフィールドの街並は、ファンなら感涙ものかも。原作と同じシナリオライターが物語を担当しているのも、うれしい配慮と言えるだろう。


↑アドベンチャー的な要素も織り交ぜられる。


↑見たことのない巨大なクルマ。これならぶつかりあっても負けることはなさそう?




**ココに注目! 車種はなんと40種類!**

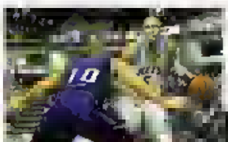
クルマの種類はなんと40種類。どんなクルマに乗ることができるのか、いまから楽しみワクワクだね。

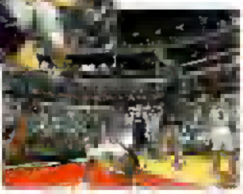
## NBA Inside Drive 2004

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 今冬発売予定 | ジャンル | NBAバスケットボール |
| 発売元 | マイクロソフト | 価格 | 4800円(税別) |
| その他 | 5.1ch Xbox Live HDTV 4人同時 システムリンクケーブル対応 | | |

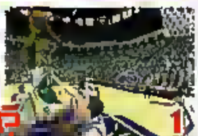
### シャキール・オニール監修のシリーズ最新作

人気シリーズの最新作。NBAを代表するスター、ロサンジェルス・レイカーズのシャキール・オニールが同シリーズに監修として初参加。より臨場感溢れるプレイが可能となっているのが特徴だ。


←シャックばりのポストプレイを華麗に決めろ。


➡もちろん現役スーパースターも使える。

➡Xbox Liveでは1on1や3on3といったモードもプレイできる。






**ココに注目! 改良されたAI機能**

本作ではAI機能が充実。プレイヤーの操作に反応して、"ギブ&ゴー"といった連係攻撃が可能なのだ。

## Top Spin

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 未定 | ジャンル | テニス |
| 発売元 | マイクロソフト | 価格 | 4800円(税別) |
| その他 | 5.1ch Xbox Live HDTV 4人同時 システムリンクケーブル対応 | | |

### 世界のトッププレイヤー16人との対決が可能

マルチナ・ヒンギスを始めとする、世界のプロ選手16名と対戦できるテニスゲーム。本作の最大の特徴は、Xbox Liveで世界中のテニスファンと対戦できる点。世界ランキングなどにも参加可能だ。詳細なキャラメイキングもできるぞ。


↑コートの種類はクレイ、ハード、芝などを用意。


←コートの特性を理解し、さまざまなショットを習得して自分の腕を磨いていこう。




**ココに注目! プレイスタイルを選べる**

キャラクターの育成では、顔や外観など詳細に設定可能。さらには性格まで決められるというから驚き。

## Links 2004

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 未定 | ジャンル | スポーツ |
| 発売元 | マイクロソフト | 価格 | 4800円(税別) |
| その他 | 5.1ch Xbox Live | | |

### PCでベストセラーの本格ゴルフゲームが移植

PCの人気ゴルフゲームがXboxに。テレビの実況を楽しんでいるようにゲームは進行し、さながら気分はプロゴルファー。カナダやオーストラリアなど、世界の有名なコースを忠実に再現しているのも見どころだ。

↓XSNsportsに対応することで、世界中のプレイヤーとも戦えるのだ。




↑プロゴルファーのセルジオ・ガルシアとなってプレイ可能。

**ココに注目! リアルさを追求した風景**

コースの美しさは必見の本作。水のせせらぎや動物の動きまで、そのこだわりは驚愕のひと言。

# 状況に合わせたテクニックを駆使しツアーモードを制覇しよう

イライラしないで快適に遊ぶためのテクニックを一挙公開。暴力のないプレイで、キャディーをいたわることも……えっ、そんなのアウトローじゃないって？

# OUTLAW GOLF

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | アウトローゴルフ | | |
| 発売元 | マイクロソフト | ジャンル | ゴルフ |
| 発売日 | 発売中（10月23日） | 価格 | 4800円（税別） |
| 開発 | HYPNOTIX | 制作者 | |
| ブロック数 | ゲームデータ：5ブロック 対象年齢 15歳以上 | システム対応 | 1〜4人プレイ |
| その他 | | | |

## ショットやパットのポイントを指導！イーグルだって夢じゃないぜ

"冷静さ"はバッチリキープしているのに、なかなか思ったところにボールが飛ばないと嘆いているそこのアナタ。そんなアナタにすぐ上達できるレッスンをお届けするぞ。



⬅ショットとパッティングのポイントを掴んで、ナイスショットを連発しちゃおう。

### ふたつのポイントでボールを自在に操れ　ショット編

ドライビングやアプローチでのポイントは、ボールが落ちてから転がるまでの距離を計算すること。風向きも把握すれば、ほぼ9割の確率で思った位置にボールを止めることができる。これから紹介するふたつのポイントを理解し、ボールを思った場所に止められるようにしよう。

#### 風向きを把握する

風向きはショット時の軌道を変化させるやっかいなもの。1メートルの風速で、約2〜3ヤード変わってくる。打つまえには必ず、風向きと反対方向に距離をずらすこと。



⬅上達していけば、思いどおりの位置にボールを落とすことも可能に。

#### スピンボールを活用しろ

ボールの転がる距離を調整できるのがスピンボール。スイング時の打点を下にすれば転がる距離を抑え、上にすれば長い距離を転がすことができる。ただし、ボールの転がる距離まで計算するのは難しい。ポイントを狙うときは、つねに打点の下を打つようにしたほうがいいだろう。



➡初期段階でのクラブやボールでは、スピンが影響されにくいので注意しよう。



⬅ボールの下を叩くことで、グリーンの外にこぼれるといったミスを防げる。

### 冷静さが下がったらすぐ殴れ！

ショットを安定させるためには、"冷静さ"をつねにEVEN以上に保つこと。もしミスをして冷静さが損なわれたら、すぐにでもキャディーを殴って冷静さを取り戻すように。なお、殴るタイミングのコツは、ポイントより少し早めにボタンを押すことだ。

**ナイスショット！**



⬅気分がよければ、ナイスショットも打ちやすくなる。



⬅冷静さが欠けていると、ミスが出る確率も高くなってしまうのだ。



➡そんなときは迷わず暴力で解決しちゃおう！

### プレビューラインを頭に焼き付けろ　パッティング編

パッティングは、プレビューライン（Xボタンを押すと出現）を使って、カップまでの距離と芝のラインを見極めることが肝心。1度のパットで3回しか見られないので、1回目をカップの場所、2回目は位置と距離の調整、3回目はさらに微調整というふうに、効率的に使おう。

#### 打つときは強めに

プレビューラインで調整後、いよいよパッティングに入るわけだが、ここで注意してほしいことがある。それは、プレビューラインがカップまで届いている状態で、数値どおりに打っても届かない場合が多いということだ。パッティングをするときは、予想数値からほんの少しだけ強めにパッティングしよう。



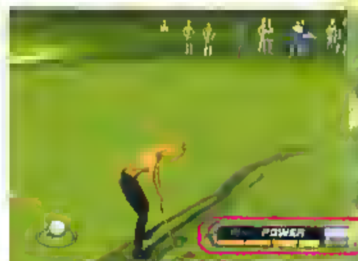
⬅プレビューラインは必ずカップまで届いていることを確認すること。



➡この状態で、数値どおりに打つとカップまで届かない。強めに打とう。

#### 一度ゲージをフルにしよう

思いどおりのタイミングでショットが打てないというキミに、いい方法を教えちゃうぞ。それは一度ゲージをフルまで溜めて、下がってきたところで打つようにするというものだ。下がってくるときのほうがスピードはゆっくりになるので、狙いを定めやすいぞ。ちなみに、このテクニックはショット編でも応用可能。

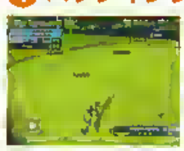


⬆ゲージを一度溜めてしまえば、あとはスティックを上に押すだけでいいのだ。

### アウトローレンジでキャラと腕をみがけ！

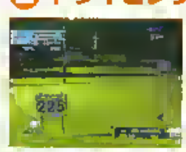
キャラを鍛えて腕もみがけるアウトローレンジ。クリアーするのに役立つちょっとしたコツを紹介。

#### ❶ パッティング



200〜300点近くは狙いやすいので、確実に入れ続けてクリアーを目指せ。

#### ❷ ドライビング



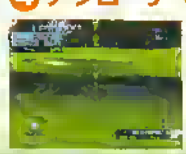
破れた金網の奥を狙わないと遠くまで飛ばせない。Bボタンで確認すること。

#### ❸ ピッチング



左の奥を狙う。打点は上にし、ボールが完全に転がっていける位置を打とう。

#### ❹ アプローチ



800点を狙うためには、池の前でワンバウンドさせ、スピンで転がすのだ。

# OUTLAW VOLLEYBALL

## COOLなプレイでライバルに差をつけろ

ツアーモードや対人戦を勝ち抜くためのテクニックを紹介。すべてを習得してゲームを制したら、オンラインで自分の力を試してみるのも◎！

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | アウトローバレーボール | | |
| 発売元 | マイクロソフト | ジャンル | バレーボール |
| 発売日 | 発売中（10月23日） | 価格 | 4800円（税別） |
| 開発 | HYPNOTIX | 制作者 | |
| ブロック数 | ゲームデータ：5ブロック | 対象年齢 | 18歳以上 |
| システム対応 | 1〜4人対戦 / HDTV / Xbox Live | | |
| その他 | | | |

ここでは、オフェンスとディフェンスに分けた6つのポイントを紹介するぞ。戦いに勝つためには、ワンパターンな動きをしていてはダメ。相手の行動を先読みして、迅速に対応することが、勝利につながるのだ。

また、パートナーと息の合ったプレイも必要。味方がブロックに出たら、コート全体を補える位置について、フォローしてあげるといったことが大切。バレーはコンビプレイが重要だということを忘れてはいけない。

## 覚えれば必ず強くなれる！ オフェンスとディフェンスの6つのコツを伝授

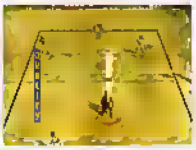
### OFFENSE

#### 相手の不意をつけ！

オフェンスの基本は相手コートの隙間を狙うことだが、それだけで勝つことは難しい。対人戦では単純な攻めかたをしないように、フェイントやツーアタックといった不意をつく戦法を駆使しよう。攻撃手段を多く持つことが重要だ。

#### その1 ターボメーターは使いまくれ！

スーパースパイクの使えるターボメーターは、時間とともに回復するので惜しみなく使う。回復に必要なモーメンタムも維持すること。



➡モーメンタムゲージが満タンなら、10秒ほどでターボメーターが回復するぞ。

#### その2 スパイクはネット際で

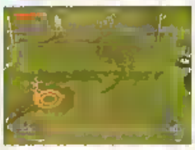
スパイクはネット際で打つことによりスピードが増す。トスはなるべくネット際で受けるようにしたい。



⬅自分がトスをするときは、強いスパイクを打たせるために、必ずネット際に上げよう。

#### その3 状況に応じてボールを返せ

対戦相手がブロックに失敗したり、爆破ルールで動けないといった場合は、すぐにボールを返そう。



⬅難しい状況でスパイクすると、ミスにつながりやすいので控えるようにしたい。

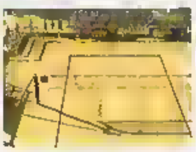
### DEFENSE

#### 相手のパターンを読め

ディフェンスでは相手のパターンを読むことが肝心。ボールが落ちる位置を予測し、すばやく対応できるようにしよう。また、ボールに届きそうにない距離でも、右トリガでダッシュすれば拾える場合もある。とにかく、絶対あきらめないのが基本。

#### その1 ボタンを押す癖を

レシーブは、スパイクを打たれてから反応するのでは遅い。敵のスパイクと同じタイミングでボタンを押す癖をつけるようにしよう。



⬅多少離れていても、ボタンを押せば自動的に追いかけてくれる特徴を活用しよう。

#### その2 ポジションに注意しろ

パートナーと協力し、コートの全面をくまなくフォローする。もちろん自分の陣地は確実に守ること。



⬅パートナーのポジションに合わせて移動し、コートを守っていこう。勝手な行動は禁物。

#### その3 無理なブロックはするな

ブロックに失敗するとパートナーがコートを全部フォローしないとならない。慣れないうちは控えるべし。



⬅ブロックは成功すると点を取りやすいが、失敗すると窮地に陥る諸刃の剣でもある。

## ドリルモードでバレーの基礎を学べ

基本的な操作方法を磨き、キャラを強化できるドリルモード。大きく分けると5種類あり、それぞれ4つの難易度がある。ここではそのクリアー方法を伝授するぞ。キャラ強化分やり直しがきかないので慎重に。

### スパイク練習 1

奥の板をスパイクで狙うと、真ん中の板に当たってしまう。Bボタンを活用し、マーカーを合わせる時間を稼ぐため、早めにボタンを押そう。



⬅Bボタンでボールを浮かせると、バウンドして2枚抜きができる。坂の上部分を狙おう。



➡スーパースパイクを使ってエネミーを攻撃することもできる。ストレス解消にもってこい？

### スパイク練習 2

うまく当てるコツは、まっすぐに打たず、斜めから当てること。エネミーが手前に向かってきたら、スパイクではなくBボタンを使おう。

### レシーブ練習

つぎのボールにすぐ反応できるように、つねに真ん中の位置で待機する。右トリガを使えば、受けたボールを落とす位置調整がしやすい。



⬅ボールを落とすときはマーカーがふらつくので、方向パッドを小刻みに操作するといいだろう。



➡ドリルモードの中でもとくに難しい課題なだけに、クリア後の褒美があるのはうれしい限り。

### ブロック練習

マーカーの位置とCPUが打つ位置の直線上にボールが飛んでくるので、そのあいだをブロックする。この2点をよく確認すること。

### サーブ練習

急いで打つことよりも、まずはゲージをMAXに近づけることが先決。カーソルにとらわれてボタンを押しっぱなしにしないこと。



⬅サーブはタイミングが命。一定のタイミングを覚えるためには、ひたすら練習するしかないぞ。

### コンボを使ってダメージアップ

相手のモーメンタムゲージを奪える格闘では、パンチを2発くり出したあとにキックすると、パンチ後の硬直をキャンセルして出せる。タイミングをずらすことで相手を翻弄することも可能だ。



➡パンチを空振りさせ、スキを誘う方法もアリ。



# 第13回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

# 海外ゲームマニアクス
WORLD GAMES MANIAX Vol.13

今回は「スターウォーズ」のゲームを大特集！ 短期集中連載のコラム"香港＝海賊版天国"も最終回となるので、ぜひチェックしておこう！

## STAR WARS MANIAX

現在北米で注目を集めている『Star Wars:Knights of the Old Republic』をはじめ、映画の世界をそのままに体感できる、5本のスターウォーズ関連タイトルの情報をお届け！

### 4千年まえのスターウォーズ・ヒストリー！
スターウォーズ ナイツ オブ ジ オールド リパブリック
**Star Wars:Knights of the Old Republic**
開発元：BioWare 販売元：LUCAS Arts



### ジェダイの光と闇がテーマの3人称視点RPG！

日本でも発売予定の大作『ジェイドエンパイア』を開発中のバイオウェアが手がけ、記録的大ヒットとなったRPG。エピソード4の時代より4000年まえの世界が舞台で、ジェダイの2面性が主題となっている。プレイキャラをリアルタイムで切り替えることができたり、300種類ものアイテムが装備できたりと、RPGとしても高いクオリティーに仕上がっている。Xbox Liveのダウンロードコンテンツにも対応しているぞ！



銀河系の秩序を守るためジェダイの騎士となって戦え



↑→キャラクターエディットでは、アジア系から北欧系まで、多様な表情のキャラを選択可能。ライトセイバーを使ったアクションも見ごたえ十分だ。

### キャラクターの行動によって物語が分岐！

ゲーム中での行動次第で、騎士として正義をまっとうするライトサイドか、裏切ってシスの仲間となるダークサイドのいずれかに変化するぞ。



←攻撃を仕掛ける相手によって、変化する場合がある。



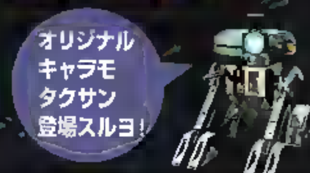
←展開を左右するメッセージ選択。

### ファンにはおなじみの舞台やキャラに注目！

映画でも主要な舞台であるタトゥーイーンやコリバンをはじめ、R2-D2やC-3POを彷彿とさせるドロイド（ロボット）なども登場するのだ。



←なんとあのハット族も！ やはりゲームでも悪に染まった種族なのだろうか？




#### 日本国内のファンサイトで情報をチェック！
**KOTORi**

『Knights of the Old Republic』の攻略を中心としたサイト。メイン&サブクエストやステータス関連の情報に加え、ゲームに詰まったときに重宝する、攻略FAQといったコンテンツもある。



←英語が苦手な人にとっても、うってつけのサイトなのだ。

http://homepage3.nifty.com/starwars/

### オビ＝ワンの冒険がいま、始まる
スターウォーズ オビワン
**Star Wars: Obi-Wan**
開発元：LUCAS Arts 販売元：LUCAS Arts

おなじみのジェダイ騎士オビ＝ワンが、フォースの能力を駆使して帝国の陰謀に立ち向かっていくアクションゲーム。ライトセイバーをブーメランのように使用できるなど、オリジナルアクションも満載！



### 4人までのマルチプレイにも対応！
スターウォーズ ザ クローン ウォーズ
**Star Wars:The Clone Wars**
開発元：Pandemic Studios 販売元：LUCAS Arts

『エピソードII』の後日談を題材としたファン垂涎のゲーム。ライトセイバーを使ったアクションパートと、戦車やガンシップを操るシューティングパートに分かれているので、変化に富んだプレイが楽しめるぞ！



### PCで人気の3Dスペースシューティング！
スターウォーズ スターファイター スペシャルエディション
**Star Wars: Starfighter Special Edition**
開発元：Secret Level 販売元：LUCAS Arts

『スターウォーズ』の世界を、パイロットの視点から楽しめる！ ドロイドファイターやバトルタンクといった40を超える機体、16を数えるミッションなど、やり応えはバツグン。ふたり同時プレイにも対応！



### EP2の世界がシューティングで蘇る！
スターウォーズ ジェダイ スターファイター
**Star Wars: Jedi Starfighter**
開発元：Secret Level 販売元：LUCAS Arts

『エピソードII』のオリジナル外伝ストーリーが展開される、3Dシューティング。山岳地帯や流星群といった、映画にも登場する全20のミッションが楽しめる。『エピソードII』の特典ムービーも収録しているぞ！



# ～香港＝海賊版天国～ 最終回

コラム1回目のときも書きましたが、香港ではコピーソフトの値段が安い(正規ソフトの1/10の値段)うえ、本物のソフトより早く発売されることもよくあります。だから本物よりコピーソフトを選ぶユーザーが多いことは簡単に理解できます。さらにいうと、香港は日本のようにゲームメーカーが直接コピーソフトの問題に取り組めません。あくまで香港政府に頼むしかないのです。たとえば、政府がコピーソフト販売員を逮捕しても、版権を持っているゲームメーカーに、その連絡がされることはありません。"罪＝コピーソフトを売ること"だけなのです。

コピーソフトを売っている集団(日本でいえば暴力団的な人々)は、"会社"じゃありません。版権を持っているゲームメーカーが、彼らに「お金を戻せ！」と要求するわけにはいきません。コピーソフト販売の罪は逮捕された"店員"にあるだけですが、コピーソフトを販売する"店員"なんて、いくらでも用意できますよね？　罰も重くない。罰金で済むことです。0.5香港ドル(1香港ドル＝約15円)のディスクでコピーしたソフトが15～20香港ドルで売れるんです。利益率がよく、儲けすぎるから、罰金されてもすぐ"回復"できますね。だから、これは"力(取り締まり)"だけで解決できる問題じゃないんです。

"武力"で倒せないなら"知力"で戦いましょう。それが"教育"です。僕が学生だった5年くらいまえは、香港のどの学校も学術科目のレッスンで版権、海賊版について何も教えてくれませんでした。しかし、いまテレビの教育チャンネルをみたら、有名なスターが「海賊版が悪いね」と学生に教育するシーンを見ることもあります。ジャッキー・チェンも香港人の先生ですよ。また、政府が"海賊版消滅運動"みたいな雑誌とテレビ局、ラジオ局といっしょに香港市民の前でコピーソフトのデメリットを宣伝するイベントを催すようにもなりました。一生懸命とはいえませんが、何もしなかった昔より、健全になったといえるでしょう。

僕はファミ通Xboxで、連続3回のコラムを書いてきました。でも、これは香港の悪い印象を読者の皆さんに教えるためではありません。僕は香港が好きです。だからこそ、コピーソフト対策のために政府と市民たちが努力してきたことや、悪い部分を含めた真実を日本人に伝えたかった。いろんなゲームメーカーが香港に支社を作ったことで、香港がゲームにとって魅力的な市場であることが証明されています。"香港＝海賊版天国"という現状が改善されれば、香港、及びアジアのゲーム業界はきっと活性化されるでしょう。

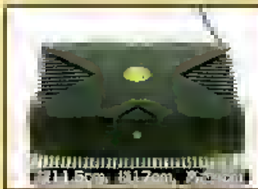
**劉宇笙(リュウ ウ ショウ)**
香港「GAME WATCH」編集者
東京ゲームショウのXbox区でかわいい娘を見つけたが携帯メアドを聞けなくて悲しんでる(；；)

## 海外のレアな周辺機器を発掘！ 洋モノ vol.8

### え!? これってXboxじゃ…

今回は、Xbox型のAVセレクターと、『ハルク』のコントローラーをチェキ！　AVセレクターは何といっても、本物のXboxと見間違えるほどデザインが激似。もちろんサイズはXbox本体よりも小さく、弁当箱ていどの大きさといったところ。前面中央にある緑色のボタンを押すことで入力を切り替える仕様になっている。コントローラーはハルクの、いまにもカジりつきそうな迫力あるデザインが魅力。しかし左右トリガが日本のものより重たく、白&黒ボタンの配列も違うので、使い勝手はイマイチ!?

**注意**
マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていない。海外製Xboxの本体やソフトを購入したあとには、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！



**Xbox Style AV Selector**
ボタンひとつで4台の機器を切り替えられる。ただしS端子やコンポーネント端子などには対応していない。
販売元：level six

**HULK PAD XB**
連射可能なターボ機能を搭載。メーカーは、アメコミキャラをデザインしたコントローラーで知られているNaki。
販売元：Naki



## 海外Xboxランキング(U.S.) TOP10 8月

北米における8月のXboxタイトルランキングは、前号で紹介した『Madden NFL 2004』をはじめ、3本のアメフトゲームがランクイン！ アメリカ4大スポーツでもとくに人気が高いアメフトは、ゲームでも強しといったところか。第3位には新たにミッションが追加された『GHOST RECON: ISLAND THUNDER』、そして第5位には『HALO』が入っている。どうやらFPS人気はとどまるところを知らない模様。そして、今回大きく取り上げた『Knights of the Old Republic』も堂々の第4位！　スターウォーズを題材にした、コンシューマ初の本格RPGという点が大きく作用したようだ。

**No.1 Madden NFL 2004**



➡NFLの有名な解説者、ジョン・マッデンが監修するシリーズ最新作。

**No.2 SOUL CALIBUR Ⅱ**



⬅Xbox版は、アメリカの人気コミック『スポーン』をフィーチャー。

| 順位 | タイトル / 発売元 |
|---|---|
| 1 | MADDEN NFL 2004 / ELECTRONIC ARTS |
| 2 | SOUL CALIBUR Ⅱ / NAMCO |
| 3 | GHOST RECON: ISLAND THUNDER / UBI SOFT |
| 4 | Star Wars:Knight of the Republic / LUCASARTS ENTERTAINMENT |
| 5 | HALO / MICROSOFT |
| 6 | NCAA FOOTBALL 2004 / ELECTRONIC ARTS |
| 7 | MIDNIGHT CLUB Ⅱ / ROCKSTAR GAMES |
| 8 | NFL FEVER 2004 / MICROSOFT |
| 9 | ELDER SCROLL:MORROWIND / BETHESDA SOFTWORKS |
| 10 | BIG MUTHA TRUCKERS / THQ |

## Xbox 洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな願い、パッションを投稿ハガキに書き殴れ！

●最近PS2で「グランドセフトオートⅢ」をプレイしていますが、やりたい放題でなかなかおもしろいです。最初は人を殺さないようにクルマを運転していましたが、そのうち人にかまってるとクルマがダメージを受けるので、人を犠牲にするようになりました。ミッションに失敗すると人のクルマにジャンプで飛び乗って通行人に無差別発砲するという恐ろしい日常が続いております。

(神奈川県／元気娘)

――11月に北米で「GTAⅢ」のXbox版が発売される予定なので、元気娘さんのような興奮を味わいたい方は、ゲットしてみては(笑)？

●ついにXboxワールドコレクションの第1弾ラインナップが発表されましたね。でも、なんかビミョ～な取り揃え…。まあ、多少お求めやすいお値段で発売されるので、よしとしますか。

(兵庫県／柴田高光)

――ワールドコレクションは、これからも続々発売される予定。しかし「Outlaw」シリーズが2本も発売されるとは。マニアクスで何度も取り上げた効果があったのかも……なんてね！




**福岡県　走る帽稀**
この世に怖いものなどなさそうな感じの、マッチョなアウトロウギャルズのおふたり。




**東京都　ワッキー**
力強いアタックに男らしさを感じるけれど、肝心のイラストの女の子にはかなわないかも!?

**投稿募集!!**
海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い(感想文&レビュー)、アメリカンなイラストなどを大募集！　とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのreader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント！　129ページのあて先までどしどし投稿してくれ！(宛名は"海外ゲーム"係)

# ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
ワーハーデンコーダー 旭川リウーク店/
 岩見沢店/苫小牧店/名寄店/室蘭店
セントラルホビー
Max Denkodo 小樽店/室蘭店/函館店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
スーパーテンコーダー 青森西店/青森本店/
 とうてつ駅前店/八戸本店/八戸大橋店/
 弘前本店/むつ店
トミー 駅前店/八戸店/三沢店
なかぞ堂 駅前店/上手町店/中野店
マジカルステーション 城下店
Wonder GOO 青森柏店
■秋田県
一休さん 能代サティ TVゲームコーナー
ゲームアーク21 秋田SATY店
スーパーテンコーダー 大館店/大曲店/
 角館花梨店/本荘店/横手ハイパコ店
ブックジョーピア 西分店
わにぶんぶ 本荘店
Wonder GOO 秋田東店/横手店/能代店
■岩手県
イワブチ 本店
COMG! 盛岡南サティ店
スーパーテンコーダー 大船渡店/北上店/
 久慈店/二戸店
マジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店/泉ハイパコ店/塩釜店/
 名取店/五橋店/鳥町店/ひっぴい町/
 古川店/大河原店
シータショップ 仙台店
スーパーテンコーダー 加美町店/
 気仙沼ハイパコ店/古川ハイパコ店
TVハニック 仙台店
ヘコー電器 ザオチョウカウボーイ店
Max Denkodo 仙台西店/仙台泉店/多賀城店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
Wonder GOO 石巻ハイパー店/古川ハイパー店
■山形県
一休さん 米沢サティ TVゲームコーナー
ウチウチ鈴木屋 寒河江駅前店/南陽ヤマザワ店/
 山形西ハイパコ店/山形大学前店/
シーガル 山形店/米沢店
スーパーテンコーダー 鶴岡店/新庄店/
 寒河江店/酒田店/山形北店
ファミコンプラザTOMI 天童日出店/長井町店
Wonder GOO 米沢店
■福島県
一休さん 会津サティ TVゲームコーナー/
 会津リオクリーンモール TVゲームコーナー/
 ベイシア富岡店/ベイシア白河モール店
シーガル 郡山店/ふくしま
スーパーテンコーダー 新白河店/福島西店/
 福島ハイパコ店
ブックエア! 白河店
ブックバーゲン 郡山うねめ店
Max Denkodo 郡山東店/平店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
Wonder GOO 小名浜店
■新潟県
エムダッシュ
COMG! 荒川店/新発田店/内野店/近江店/
 白根店/空港通店/五泉店/亀田店/小針店/
 まつき町店/三条店/新潟白山店/中山店/
 燕店/水原店/見附店/六日町店/吉田店
ファミコンショップ ネイル
マジカルガーデン 柏崎店/新潟空港通店
マジカルステーション 加茂店/三条ピア店/
 白根店/東三条店/寺店
ユノック 長岡大島店/長岡東口本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アピアランド 吉田店/川中島店
一休さん ビルウェロー 飯田サティ店/
 ビルウェロー 須坂サティ店/
 ベイシア あづみの堀金店/ベイシア岡谷店/
 ベイシア更埴店/ベイシア長野店
エイデン 飯田インター店/飯田店/大町店/
 松本店/下諏訪店/須坂インター店
ゲーム一番 高野店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルブレイク チップルライン店
ドキドキ冒険島 高田店
トム 神林店
ノジマ 上田店/篠ノ井店
ブックハウストム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア安中店/ベイシア伊勢崎店/
 ベイシア大間々店/ベイシア尾島店/
 ベイシア渋川こもち店/ベイシア利根店/
 ベイシア西部モール店/ベイシア前橋店/
 ベイシア富岡店/ベイシア前橋モール店/
 ベイシア藤岡店/ベイシア吉井店/
 ベイシア館林店
ウクム 太田店/太田駅南店
GAMECITY1001 前橋店
ウイムクリップ 前橋店/伊勢崎店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
蔦屋書店 小山店/渋川店/本店
リングス 前橋本店
Wonder GOO 高崎店/高崎中居店/前橋店/
 富岡店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店/ベイシア烏山店/
 ベイシア鹿沼店/ベイシア真岡店/
 ベイシア矢板店
ウクム 足利店/足利駅前店
三進堂 今市店/烏山店
サンユウドウ 矢板店
ドキドキ冒険島 鹿沼店
ブックマート 大田原店
プロアランド プレイタウン
マジカルステーション 国分寺店
Wonder GOO 足利店/佐野店/真岡店/
 宇都宮店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
一休さん ベイシア常陸店/ベイシア下館店/
 ベイシア五霞店
Jack 竜ヶ崎店
TVハニック 神立店
ブックエア! 下館店

ひらんど 三和店/結城店
Wonder GOO 石川沖店/石岡店/石下店/
 潮来店/岩瀬店/牛久店/水海道店/守谷店/
 鹿島店/神栖店/境店/下館店/
 研究学園COM店/筑波店/鳥崎店/つくば店/
 土浦店/東海店/取手店/那珂湊店/藤代店/
 常陸太田店/日立川尻店/ひたち野うしく店/
 水海道店/水戸南町店/水戸店
Wonder STATION 取手東店/ひたちなか店/
 古河店/龍ヶ崎店
■埼玉県
アンドウトーイ
一休さん ベイシア本庄店
エブリデイ 上尾店
岡田書店 三郷店/鶴ヶ丘店/
 BOOM幸手店/本店
ゲーム天国 草加店
さとうや 浦和南口駅前店/大宮東口駅前店
スーパーソコトキッケコ 秩父店
ドキドキ冒険島 川口店/高坂店
ノジマ 越谷店/越谷店/NEW上尾店/
 富西店/所沢店/三芳店/古川店
ファミコンショップ桃太郎 入間店/春日部店/
 上尾店/川越南店/川口店/北浦和店/
 戸田店/草加店/坂戸店/鶴ヶ島店/
 狭山台店/所沢店/千葉台店/加須店/
 秩父店/鶴ヶ島店/桶川店/西川店/
 東松山店/深谷店/ふじみ野店/本川越店/
 吉川店
ファミコンハウス ピエロ
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション コンプー1川口店/
 春日部ブックドーム店/
 ウーリーコンプアー1川越店
ミルキー2 所沢店
ミルキー3 狭山店
ノディアプラウ ドリームファクトリーアン
もんすたーばうわ 志木南口店
ロムハウス 上尾店/志木店
Wonder GOO 入間店/東松山店/北本店/
 鴻巣店/蕨店/西川口店
■東京都
アール 北砂店/本町店
AZ Market 足立店/立川店
HMV JAPAN/SHIBUYA
おもちゃの三原
カムウヤ 町田店
ゲーマーズ 池袋本店/立川店/本店/秋葉原店/
 町田店
ゲームキッコ 吉祥寺店
GAMES アーヤ
ゲーム天国 竹ノ塚店
コヤア 手上店/府中店
さくらや 池袋東口店/渋谷公園通り店/
 新宿西口駅前店/新宿東口駅前店/
 新宿ホビー館/聖蹟桜ヶ丘店/
 日本八番町北口店
サンソウ1
シー・ウァン 石神井公園店/富士見店
シーウショップ 大泉店
スーパー2番館
ソウトランドDuck 学芸大店
ソウトランドGARAGE 西小山店
ソウトランドぶんぶん 亀戸店
太成堂 石神井店/江原店
TVハニック 調布店
TVハニック 赤羽店
でんきのセキド 国立店
東武百貨店 池袋店/7F TVゲームコーナー
トイざらス 青砥店
ノーサイド 阿佐ヶ谷店/富士見台店
ノジマ 狛江店/関町店/小平店/町田店/
 昭島店/NEW鶴川店/八王子南店/
 昭島店/府中店
ハウウケ 大森店/蒲田店/鳥羽川店
BIG大久保店
ビックカメラ 池袋東口駅前店/池袋西口店/
 新宿西口店/新宿東口店/新宿東口店/
 有楽町店/立川店/本店/渋谷東口店
ピッドイン
ファミコンショップ ピッコロ
ファミコンショップ アイテムハウス
ファミコンショップ桃太郎 世田谷店/浜田山店/
 ひばりが丘店/雪谷店/八幡店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 中川店/光が丘店/
 光が丘公園店
ファミコンワールドぱる 経堂店/小岩店/
 東大和店/福生店
ベニーレイン 蒲田西口店
マジカルガーデン 昭島店/大山店/武蔵村山店
マジカルステーション 武蔵小山店/
 コンプアー1高島平店/三軒茶屋下北沢店/
 足立店
ミックウエンタテイメント シミズ玩具
 北大路店/大井町店
musashi-co.jp
メディアボイス 新大久保店
モトナワールド国立店
もりたや 小金井店
ヤマダウンコ1番
ヨドバシカメラ 上野店/新宿西口本店ゲーム館/
 新宿西口駅前店/新宿西口本店/八王子店/
 アルナミディア錦糸町店/
 マルチメディア町田店
ロムハウス 新井薬師店/高円寺店/
 中野店/西日暮里店
■千葉県
アドネック 浦安店
おもちゃのあつまや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド
DIZIX ウンクー市原店
アミネクユニオン ピッコロ店
トキトキ冒険島 松戸店
ホビーランド キューブ
マジカルガーデン 新松戸店/南流山店
マジカルステーション
 コーリーコンプアー1ぶるニューリゾート店/
 コンプアー1柏店
マイナマールト 新松戸店/
 東金ICM行店/千葉店/松戸北口店/
 柏竹店
ヨドバシカメラ 千葉店
Wonder GOO あすみが丘店/江戸川台店/
 旭店/鎌ヶ谷店/佐倉店/千葉北店/
 天王台店/流山店/佐倉井店/松尾店/
 八街市店
■神奈川県

石丸電気 横浜店
一休さん 横浜サティ TVゲームコーナー
おもちゃセンター ナカジマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップ ビーム
ComDock 大井松田店/湘南口店
シーウショップ 海老名店/戸塚店/座間店/
 湘ノ口店
ソコトランドBOSTON 鵠沼店
ソコトランドGARAGE 相模台店/藤丸子店/
 日吉店
ソウトランドぶんぶん 大和山店/長津田店/
 向ヶ丘店/若葉台店
ソウネット 横浜西口店
横浜タカシマヤ TVゲームコーナー
ティウウユニオンビュウ 相模大野店/湘南台店/
 本厚木店
テレビっ子 あざみ野店/長後店
TVゲーム館バラエティ ピーコ
TVハニック 鶴見駅前店
トイるホビー サガミ堂
トイザウク 相模台店/鶴見店/大口店
ドキドキ冒険島 百合店
ノジマ 愛川店/伊勢原店/逗子店/寺尾店/
 鴨宮店/鵠沼店/コムドック 藤沢店/
 相模原店/湘南台店/長崎山店/大和山店/
 茅ヶ崎店/向河原店/NEW相模台店/
 NEW藤沢店/NEW平塚店/横浜店/
 本厚木店/川ヶ丘店
ビックカメラ 新横浜店/横浜西口店
ピネッ!
ファミコンショップPaddy
ファミコンショップ桃太郎 厚木店
ファミコンプラザ ジェイズ
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション
 ウーリーコンプアー1あざみ野店/
 ウーリーコンプアー1鶴見店/
 スーパーコンプアー1相模店/戸塚店/
 マックスあざみ野店
マルチメディアステーション ゼロワン
メディアボイス 厚木店/川崎駅前店/
 新百合ヶ丘店/海老名店/十日市場店/
 日吉台店/相模大野店
ヨドバシカメラ 新百合ヶ丘駅前店/
 京急上大岡店/横浜駅前店
ロムハウス 大口店/大船店/西谷店/戸塚店/
 高根平店
Wonder GOO 相模原店
■山梨県
おもちゃのイナノセ
おもちゃのマルちゃん
ComDact 南町ハイパコ店
TOY'Sクリちゃん 甲府店
ノジマ 上野原店/甲府店/韮崎店/富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松本店
エコボー1 磐田店/富士店
ゲームショップぴる まがりかね本店
コーリーコンプアー1 島田店
ミレコムランド 伊東店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
ノジマ 伊東店/磐田店/御殿場店/袋井店/
 掛川店/静岡店/藤枝店/沼津店/富士店/
 焼津店
PARADE 相川店/新居店/島田向田店/
 西川場店/沼津店/長泉店/富士店/三方原店
ファミーズ 三島店/BOOK OFF店
ファミコンランド 島田店/佐鳴台店/高丘店/
 磐田店/長泉店/吉田店
ホビロン 富士店/岡崎店
マジカルガーデン 浜松店/千代田店/
 浜松富塚店
マジカルステーション コンプアー1静岡店
メディアボックス 浜松店/浜松西店/浜松駅前店/
 島田店/浜北店/浜松リコー通り店/
 沼津店/裾野店/袋井店/富士店/藤枝店/
 富士宮店/富士宮店/三島谷田店/
 焼津インター店
大和電機 沼津店/三保店/不二見店/本店
Wonder GOO 掛川店/焼津店/浜北店/磐田店
■愛知県
一休さん ビルウェロー 春日井サティ店
エイデン 岡崎店/豊明店/
 稲沢リールシティ店/小牧ウェイターン店/
 豊田店/瀬戸店/一宮店/
 小牧インター店/城下店/刈谷店/小牧店/
 高蔵寺店/千種店/金山店/高畑店/
 西尾店/知多店/知立店/豊田店/
 豊田本店/豊橋店/東大手店/豊明店/
 緑店/本店2F/トヨタ大店
サウッキー 一宮店/本店/千代が丘店/
 中村公園店/六番町店
みとわや かりがね店
おもちゃのジャンボ アコディ店
おもちゃの山 ブレーメン
GROOVE! 金山本店/豊田寺店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーションA・ピア! EAST/WEST
ゲーム遊び 稲沢店/小牧店/春日井店/西春店
コンプアー1 南山店
白井書店
コーリーコンプアー1 大須/オタウン/
 岡崎セルビア店
センキ 岡崎店
ティコハ 東郷店
TVゲームワジタ
寅寿
トアブカメラ 本店
ドリームランド 豊明店
ハイパーファミコン 上社店
ビアグガレージ 江南店
ファミーズ 岡崎北店/大田川店/知立店/
 安城店/知多半田店/南知多店/東浦店/
 蒲郡店/西尾店/半田インター店/吉良店/
 名港店
ファミコンプラザ ひっぷBOY'S
ファミコンプラザ 岡崎店/東浦店
ホームエキコボ 岩倉店/豊明店
MAG MART 岩倉店/一宮店/安城店/尾西店/
 尾張旭店/勝川寺店/岐阜寺店/本店/
 岩倉店/豊田リコウ店
アジカル 高浜店/瀬戸店/西尾店
マジカルガーデン 石川橋店/一宮北店/
 岡崎店/岡崎インター店/岡崎北店/刈谷店/
 江南店/稲沢店/豊田寺店/豊川店/
 豊田インター店/豊田中店/豊川店/
 豊橋西店/春日店/長店/南岡崎店/
 豊川店/岡崎店/鴨店/守山店/豊明店/

ワンダーショップ店
アジカルステーション 小牧店/
 三角金チルミナ店/豊明花園店/一日ウー/
 はるひ店/べんべ/三河店
アヅナカ本店
ヤアギワンク! 一トル大店
Wonder GOO 一宮店/岩倉店
■岐阜県
エイデン 大垣ヘルプラウ店/可児店/
 各務原店/岐阜モーキンドリーク店/関店/
 高山店/多治見インター店/瑞浪店
株式会社コーウン ユーウンコトア
キウヤ ピア店
GAME SEVEN
コンクアー1 可児店
GHワーズ かがしま店/岐阜店/岐阜北店
ファミコンGP
ファミコンキック
ファミコンジャングル
ファミコンランド ハッピー吹平店
MAG MART 岐阜店
マジカルガーデン 可児店/岐阜南店/多治見店
マジカルステーション 各務原店/
 グロスア!ミゼ岐上八幡店/三角大垣駅前店/
 関店/土岐店/ユーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルウェロー 名張サティ店/
 ビルウェロー 津サティ店
エイデン 鈴鹿イオンタウン店/鈴鹿店/本店/
 名張店/松阪店
ゲーム館 四日市店
ウーリーコンプアー1 四日市店
ウーリーウンド 四日市店
マジカルガーデン 玉城店/鈴鹿店/
 白揚大山田店/四日市店
マジカルステーション 桑名店/
 ショトワ鈴鹿店/ショトウ四日市店/
 松阪店/明星店
Wonder GOO 伊勢店/大台店/名張店/
 松阪店/本店/津店/鈴鹿店
■奈良県
一休さん ビルウェロー 西大和サティ店
サンホームビデオ 紀寺店
ファミコン 奈良店
Wonder GOO 奈良店
■和歌山県
おもちゃのアミ 和歌山店
キャッツアイ 新宮店
トイザらス ミモー
ムノウケ 国体道路本店
■滋賀県
ゲームプラザ元気202 彦根店
パビルウSOFT館
マジカルステーション トイショップみずの
UC BEAT タカノ店/彦根寺店
Wonder GOO 彦根店
■京都府
一休さん ビルウェロー 向日サティ店/
 ビルウェロー 桃山町サティ店
株式会社あみだ
ゲーマーズ 京都店
ゲームアーク21 北大路ビブレ店
ゲームステーション ハイパーニュータイプ
 北店/西院店
ザウルス 大宮店/伏見店/上桂店/大将軍店/
 山科店/嵯峨店
タカクトーイ 北大路店
ファミコンクラブ ビ・トリーム
ファミザウルス 山科店
マジカルガーデン 城陽店
マジカルステーション 西京極店/伏見竹田店
メディアショップブギーク 長岡京神足駅店/
 西院本店
■石川県
COMG! 加賀店/小松店
三共ジョーシン もとまち店キッズランド
ソフトランド 杜の里店/ルネコ高店
コミーズ 松任店/加賀店/さくらしな店
■富山県
GROOVE! 富山掛尾店
ゲンキランド 魚津店/黒部店/高岡店
三共ジョーシン とやま本店ティコウピア/
 piONE黒部店キッズランド/
 piONE富山南店キッズランド
シェトル 黒部店/高岡店/小杉店/高岡店/
 砺波店/富山駅前店/二口店
ソウトエンターテインメント 滑川店
ハイパーゲンキランド 高岡店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズミトア 三国店
おもちゃのアリス
おもちゃの王様オカ アミ店/ヘル店
サイトー玩具店 鯖江店
三共ジョーシン piONE福井本店キッズランド
ファミーコ てんとまむし店
ファミコンショップ843 神明店/福生店
■大阪府
一休さん 松原ビブレ TVゲームコーナー/
 ジョイマックス市岡ビブレ店/
 ビルウェロー 阿倍野サティ店
キッシンアイ 住道店
ギャンブコター 庄内店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップでみこぃ 千里店
G2 ウシヨシ
ドラゴンワールドウウブ 天満店/九条店/
 駒川店/豊中店
なかよし 九条店/ホワイティウメダ店
ニシダヤ 東店
ビックカメラ なんば店
ファミコンワールド 京阪店
ホビーアイランド
マジカルステーション 茨田店
ミノコケ 和泉府中店/蒲田店/八尾店
メディアCITY 江坂店
ヨドバシカメラ アルチメディア梅田店
ファミコン 高槻店
Wonder GOO 堺北店
■兵庫県
くれよん 立花店/西明石中央店
ウロヘェー 垂水店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 西鈴蘭台店/芦屋店/
 春日野店/白川台店/オズ西店/西明石店
ゲームショッププリッピーワン
げーむしょっぷ学園

ゲームキュレンジG.C
ドキドキ冒険島 西脇店
ドラゴンワールドウウブ 明舞店/垂水店/
 高砂店/土山店/東加古川店
POWERメディアCITY 神戸駅前店
ファミーズ サンワウ大蔵谷店/
 ウンクウハウ宝塚店/サンワウオ店
メディアCITY 須磨店/西神店/垂水店/
 尾崎之谷店/方原店
トディオ! 伊丹店
モーモーランド 尼崎店
ムッキン 東加古川店/塚口店/西明石店/
 播磨駅前店/姫路●●コロ店
Wonder GOO 伊川谷店/伊丹店
■岡山県
わもっちゃん 笠岡店
ゲームアーク 岡山店/倉敷店/西広島店/
 三原店/福山店
COMG! 本店
TVゲームショップ ソウトるソウト
はとや ウカノ店
アジカルガーデン 倉敷店
ファミコン 福山店
■広島県
ゲーマーコ 福山店
コドモ館 1ビア店
ヘウト電気LIMB 呉焼山店
メディオ! 中町
ファミコン 呉店
Wonder GOO 福山店/広島店/東広島店/本店
■鳥取県
ファミコンショップルック 倉吉店/湖山店/
 湖山店
ファミコン 米子店
■島根県
ファミコン 松江店
■山口県
ゲームアーク21 防府SATY店
COMG! 岩国店
マジカルステーション 湯田店/長府店/
 山口大内店/山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ビブレ TVゲームコーナー
ゲームアーク 今里店/観音寺店/坂出店/
 高松寺店/丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
Wonder GOO うたづ店/丸亀店
■徳島県
ゲームショップニュースピート 沖浜店
シーウショップ 徳島
TVゲームランドZERO 北島店/鳴門店
TVハニック EAST徳島店
■高知県
EVE 佐川店
ゲームアーク 土佐山田店/室戸店
マジカルガーデン 南国店
マジカルステーション 安芸店/みとさやか店/
 高知店
Wonder GOO 高知店/土佐店
■愛媛県
COMG! 松山本店
ファミコンスーパー2
ヘコト電器LIMB 松山本店
Wonder GOO 東石井店
■福岡県
AMA
ゲームアーク21 大野城SATY店
株式会社 丸共万国ザッパル
紅月堂 筑紫店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザモンクター 春日店/青ヶ丘店
ゲームガレージネオ 博多店
ショイン 福岡西店
ハルチック 小倉店/小倉南店
ビッグカメラ 天神店
ファミコンワールド 新宮店
ブックスステーション川崎店
ブックマーケット 赤池店/苅田店/折尾店
ヘコトビデオ 西店
ベスト電器LIMB 博多本店
アジカルカーデン 西新店
マジカルステーション 大野城店/
 八女インター店
メディアアイン 小郡店/新宮店/姪浜駅前店/
 福間店
有限会社峰本玩具「OKおもちゃ流通センター大
 野城店」
■佐賀県
藤月堂 唐津店
ファミコンハウス 伊万里店/鳥栖店/武雄店
ファミコンワールド 鳥栖店
マジカルガーデン 佐賀北店/神埼店
■長崎県
ウエコー 西諫早店
ゲームショップ トムソーヤ
佐世保ゲーム館ぴよこ 大村店/大塔店/
 下関店/日野店/本店
ファミコンハウス 諫早駅前通り店/西三城店
ミディアウウブ 大村店
遊ING 大村店/大村店/花丘店/時津店/
 島原店
■熊本県
ゲームアーク21 クリスタルモール長嶺店
サンライト 熊本店
チャレンジャー 本店
ファミコンショップサンライト 黒髪ヶ丘店
マジカルステーション 玉名店
ミルチメディアショップTOM 山鹿店
遊ING 熊本店/嘉島店/熊本店
■大分県
株式会社トキワ
ゲームミュージアム 別府店
JOYーコレンド 明野店/津守店
TVチャンプ 高城店/別府店
ベウト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店/大分宮崎店
■宮崎県
カモシロランドキャンプ 延岡店
ベウトトウトタウン 日南店
ヘコト電器LIMB 西都店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店/大口店/
 川内店/加治木店/加治店
がらっぱ堂
ファミザウコ 国分店
マリオの国 西駅店
Wonder GOO 鹿屋店

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
game TSUTAYA 全店
TSUTAYA GameStand 全店
GEO ゲオ 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
TOPBOY 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
7-ELEVEn 全店
FamilyMart 全店
K 全店
sunkus サンクス 全店
ミニストップ 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

# Xbox公式サイト Xbox.com通信

Vol.22 http://xbox.com/jp/

## スペシャルサイトも続々公開

発売が近づいてきた『Project Gotham Racing 2』のスペシャルサイト公開、『トゥルーファンタジー ライブオンライン™』の公式サイトリニューアルなど、Xbox公式サイトは、タイトル情報をより詳しくお届けしているぞ。『魔牙霊 -MAGATAMA-』もその神秘的な作品の全貌をいよいよ現し始めた！ そんなXboxタイトル情報をチェック。

### pgr2.jpオープン！ [Project Gotham Racing 2スペシャルWebサイト]

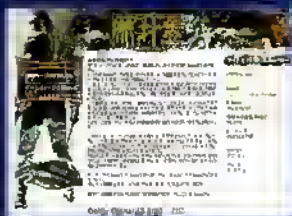
『Project Gotham Racing 2』の専用サイトでは、最新情報のほか期間限定のメルマガを配信中。11月20日(木)までにメルマガ配信の登録をすると、抽選で豪華賞品が当たっちゃうぞ。



↑すべてはここから。充実の中身をじっくりと確認。

### 魔牙霊™ (MAGATAMA)

日本のMicrosoft Game Studiosが制作する初の完全オリジナルタイトル『魔牙霊(MAGATAMA)』。このタイトルもぜひ注目！ いろいろな情報をゲットせよ！



↑謎の多いタイトルだけに、情報をいち早くチェック！

## Xbox TV

XboxTVでは最新のタイトルのMovieを観ることができるぞ。東京ゲームショウなどでも公開された映像をチェック。Movieを観るためには、Windows Media Playerが必要だぞ。



↑ムービーを観て、さまざまな情報をゲットしよう！

## オンラインショップサイト

インターネット上でXbox製品を安心して買えるオンラインショップを、Xbox公式サイトでご紹介。お得なキャンペーンのお知らせも随時発信しているぞ。忙しい人や近くにショップがない人は、活用してみてはいかがだろうか？



↑割引きや送料無料があるようなお得なショップを紹介。チェックだ！

## Xboxワールドコレクション

ついに発売がスタートした『Xboxワールドコレクション』。今後のラインナップがどんなタイトルなのかを再度確認してみよう。先日発売された5本を含め、2004年夏までに20タイトルが発売予定。残りどのようなタイトルが登場するのか、想像しながら発表までこのサイトを期待してチェックしてみるのも、おもしろいのでは……！



↑中身は英語のままで、日本語の取扱説明書付きの新シリーズに期待。

## Brute Force™・コミック・キャンペーン

10月9日に発売となった『Brute Force』。そのコミック・キャンペーンを11月末まで実施中。公式サイトでQ1を答えると、Original Key Chainを、製品を購入してQ2を答えると、暗闇でも暗視できるスコープ"Original Night Vision"が抽選で当たるキャンペーン。参加しよう！



↑サイトでコミックを読んで、クイズに答えて応募しよう。

## メルマガをチェックしよう

公式サイトの更新情報や読み物を満載したメールマガジンが配信されているのは知っているかな？ Xboxファンにとって、お得な情報も配信しているので、この機会にマイアカウントを登録して、メルマガをぜひチェックしてみよう。



↑最新レポートやキャンペーン情報をチェック。

## Xboxカーレースゲームフェスタ2003 ヒートアップレーシングキャンペーン

この秋発売の3大レースゲーム(Project Gotham Racing® 2、seegaGT Online、R: RACING EVOLUTION)の発売を記念したキャンペーンを実施中。クイズに正解して、豪華賞品をゲットしよう。応募期間は、11月19日(水)まで！



↑特製コックピットなどレアな賞品ばかりだぞ。

## ファンサイトのイベントが開催

### X NEWS

http://www9.plala.or.jp/xnews/

ファンサイトオーナーのXNEWSさんがXboxファンを集めて、Xboxの楽しさを伝えるイベントを開催しました。発売中の全タイトルを出展したほか、『HALO』の16人対戦による大会も！ 管理人の声をお届けします。「当日は50名以上も集まっていただき、盛り上がりぶりもすばらしくXboxファンのパワーを肌で感じました。とくに『HALO』の16人対戦はとても熱く、トーナメントは"HALO Championship"顔負けの芸術的な戦いぶりでした。年内にまた開ければと思っています」



↑イベント開催の告知も。今後は全国でも開催するかも？ 気になる人は、チェックして参加してみよう！



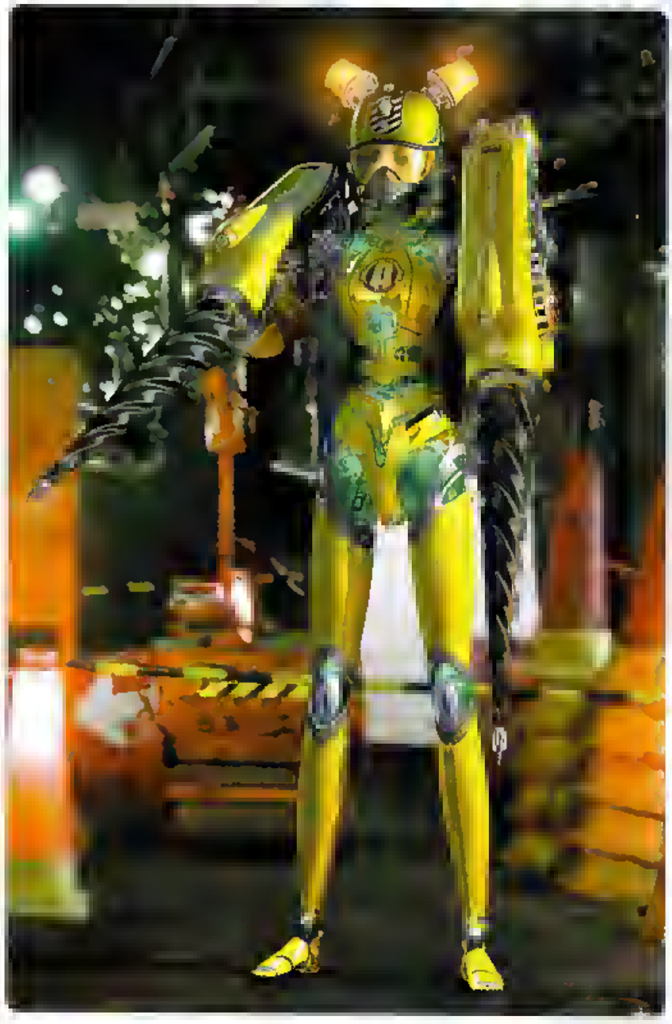
↑50人以上の参加者が都内某所に集結。参加者は、みんなXboxとゲーム好きばかり、対戦は白熱したぞ！

# 麻生研究所
## ～プロジェクト:N.U.D.E.@の可能性～

麻生研究所の研究の成果と「P.A.S.S.」のモニターからの声をお届けするこのコーナー。参加待ってます!

### 工事用ユニット装着図

麻生：はい、どうも。今回は工事現場などでの活動を想定して作られた試作ユニットを装着した「P.A.S.S.」ですが……。
島村：ド、ドドドドドド、ドリルですかあ!? こりゃまた、ドえらい代物を装備しちゃって。あらまあ！これじゃあ、バカドリルですよお。ドリルキングですよお！
麻生：な、何言ってるの!? あのね、ドリルってのは浪漫なんですよ! オッサン少年の夢なんですから!
島村：オッサン少年って、なにっ!? ええ――!? だって、なんだか……ゴッツいよお、これえ？
麻生：いいの！ これでいいんです！ さて、工事現場などでの活動を想定した形態なわけですが……。
島村：いやいやいや！ 納得いかねぇー！ だって、これ危ないッスよお！ だいたい、自分、こんなゴッツいドリルつけた重機は街中の工事現場でお目にかかったこと、ねえッスてばあ！
麻生：か、絡むなあ島村君と……いや、ゴメン、僕も、これはやりすぎかなーって思いました。ハイ。
島村：でしょお？ だいたい、街中でこんなもんくっつけて何掘るんだ！ ……って言う話ですよ、実際。そもそも、「P.A.S.S.」のコンセプト理念、「人間の使用している道具をそのまま使用できる」ってことじゃないですか。なんで、こんなゴッツい装備せにゃならんのですか！ おかしいじゃないですか!
麻生：い、いや、ごもっとも……って、何で僕がこんなに反省せにゃならんのですか!? 説教されてるし！ キミは前回、巨大飛行用「P.A.S.S.」とかってコンセプト無視の代物を提案しといて……あ！ それを忘れさせるために、クドクドと！
島村：び、びくぅっ！ あ、バレました？ てへへ。
麻生：「てへへ」じゃないよお！
島村：じゃあ、ささっと説明しちゃってください。
麻生：ああ、もおっ！ ……えー、工事現場ですね。年末なんてのは、道路を掘り返してしまって渋滞がしょっちゅう起きたりしていて、非常に難儀な思いをされている方がさぞかし多いかと。
島村：なんで師走の忙しい時期に限って、ああいう工事をするんでしょうかねえ？ 事情はいろいろとあるんでしょうが。
麻生：そうですね。まあ、工事現場という場所は、さまざまな危険が存在する環境でもあるわけです。 ですが、危険な環境であればあるほど集中力と冷静な判断が必要となってきますよね。 そういうときに「P.A.S.S.」が活躍するんですね。いかなる状況においても能力に変化はなく、適切な判断と処置を施せるのです。
島村：重い工具や扱いに熟練を必要とする重機なども「P.A.S.S.」なら問題ない、と。
麻生：はい。まあ、常々言ってきたことですが、作業を困難とされる環境……たとえば、大雪の中での作業、有毒ガスが発生してしまっている現場、劣悪な状況下など、まさに「P.A.S.S.」は打って付けです。
島村：急を要する危険な現場での活動を得意としていますもんね。
麻生：土砂災害など早急に手を打たねばならない現場があったとして、しかし、二次災害などの恐れがあって近づけない、作業者の人命をも危険にさらされてしまう……そういうときこそ、出番なわけです。
島村：そういや、こんな時代なのにいまだに工事現場から不発弾やら戦時中の毒ガスやらが出てきたなんて話聞きますよね？
麻生：「P.A.S.S.」にそういった場合の対処プログラムをインプットしておけば、問題ないわけです。爆破物・危険物等といった物の処理能力を持ちつつ、工事作業も進められる。作業の遅れも最小限におさえることができるでしょう。
島村：疲れないし、シフトを組めばぶっ通しの作業が可能ですもんねえ。寒いとか熱いとか関係ないし。
麻生：万が一故障しても、修理ユニットを帯同させますからね。
島村：ああ、「P.A.S.S.」Prototype:01-0021専用多機能ポッド「FOTUS（フェトゥス）」ですね。
麻生：「FOTUS（フェトゥス）」があれば、「P.A.S.S.」関連の大概のトラブルは処理できますしね。各種ユニットの運送もできますし。
島村：当然、充電も。
麻生：そういうわけですね。
島村：道路工事がす速く終われば、渋滞も少なくなって物流もスムーズになって景気も回復すると!
麻生：理想ですね。
島村：でも、あのドリルは理想じゃないッスよおー。
麻生：そこに持っていくかい！ でも、あの姿は理想のひとつなんですってば！
島村：どーだかねー。
麻生：………。



**PROFILE**

**麻生博士**
Aik「麻生研究所」所長 麻生正雄。「プロジェクト：N.U.D.E.@」の総責任者である。

**島村研究員**
島村泰臣。マニュピレータの開発が認められ、「麻生研究所」に招かれた。

## ボクとワタシの「P.A.S.S.」談義

**Q Phase3で、ビデオを見ようとしたら「P.A.S.S.」がビデオテープを見せました。こんなボケは、もっとあるんですか？**

三重県 ざるうどん

「P.A.S.S.」にオブジェクトの操作を教えるPhase2やPhase3では、ある指示をすることによって、彼女が変わった行動をしてしまうことがある。初めてこんな怪現象にあった人も多いのでは？ 電話機をジャックから外したりといったボケだが、以前の攻略でも紹介したが、今月は、あらためて紹介しよう。以下のリストどおりに指示していくことで、彼女のナイスボケを観ることができるぞ。正しい操作を覚えさせてしまうと観られないので、まだ見たことがないという人は、再度プレイしてみてはいかがだろうか。

**おもしろ行動パターン発話一覧**

| | | |
|---|---|---|
| Phase2 | ゴミ➡投げる | ゴミ箱からゴミを拾って投げる |
| | 窓➡ひっぱれ➡右方向 | 窓を開けられない |
| Phase3 | 洗濯機➡回す | 洗濯機を回す |
| | 植木鉢➡はな | 植木鉢に顔を突っ込む |
| | ビデオ➡見る | ビデオテープを見せようとする |
| | (電話が鳴る)とる➡電話 | 電話機を外す |

## 今月の「P.A.S.S.」のひとこと

「本屋で平積みされてイル、本の二冊目は大体が痛んでる可能性が高いソウです」

投稿者：ニコラス刑事（デカ）

雑誌や本は、ふたり同時に立ち読みしてる場合があるので、傷んだ本が2冊ある場合があるのだ。このコーナーを立ち読みしているあなた、できることならファミ通Xboxは買ってね。コンビニやスーパーの牛乳なんかは、奥にあるヤツのほうが賞味期限がさきなことが多いらしいぞ！

## 今月の四コマ




**募集中** あなたの気に入った「P.A.S.S.」のひとこと。四コマネタ、どんな仕様の「P.A.S.S.」があったらいいかなど、何でも129ページのあて先の「麻生研究所係」まで！ プレゼントを用意しています。



N.U.D.E.@公式サイト http://www.xbox.com/jp/games/nude/index.html


CGイラスト／種田和宏 ※本作はXbox Liveに対応しておりません。

# サンチャWIRED

……DAY 13

## ゲームショウで続編の発表がなかったことにガックリきている全国のワイアヘッズ諸君!君の渇きは本コーナーで癒してくれたまえ!




学名 Tursiops truncatus aduncus 分類 クジラ目ハクジラ亜目マイルカ科ハンドウイルカ属ミナミハンドウイルカ 分布 インド洋及び西部北太平洋、オーストラリアの各沿岸海域 体長 約2.5m 体重:200kg 体色:明灰色で成熟とともに斑点が腹部に現れる!

ネットの海を波乗り[サーフ]しながら、おれは自分の人工頭脳[サイバネティックブレイン]のモデルになった生き物のことをバックグラウンドで考えていた。

テクノロジーの進化に取り残された一部の連中は、"機械[ハードウェア]が人間と同等の感情を持つことはない"なんていまだにいっている。1992年に始動したコンピュータがデイジー、デイジーと唄って、そんな考えがまちがっていると証明したにもかかわらずだ(考えてもみろよ。あんたとおれの違いなんて神経細胞[ニューロン]がタンパク質でできているか、プラスチックでできているかってだけで、そこを流れる信号はおんなじ0/1[ビット]データなんだぜ)。

波乗り[サーフ]をやめたおれは、そのまま情報の波に身を任せた。生身[ウェットウェア]のイルカは今でも干上がっちまいそうな地球の海で波乗り[サーフ]をしているんだろうか?

---

そもそも、おれの相方であるマルとアオが春に日本平[ニホンダイラ]で行われる"四時間耐久ランブリング"への参戦を決めたのは、夕焼け空にブラシで描いたすじのような雲が浮かんでいた十一月のことだった。

スクービーと呼ばれるロボットを駆使して争われるハイスピードバトルロイヤル。いわゆる"ランブリング"のデビュー戦で二人は笑っちまうぐらいの大惨敗を喫した。だから操縦者[ワイア・ヘッズ]が交替しながら規定時間戦闘を続ける耐久戦は、二人にとってちょうど良いリベンジの舞台に見えたんだろう。

おれたちは水銀灯にぼんやりと照らされた日本平[ニホンダイラ]の駐車場に座りこむと、参戦手続きを終えたばかりの四時間耐久ランブリング、"四耐"のことを考えた。

---

公式[オフィシャル]情報によれば、今回の四耐には四十を超えるチームが参戦するらしい。

同時に戦場[フィールド]に入ることができるのは六チーム。撃墜されるかゲートに帰還すれば控えている次のチームと交替になる。

ただし普段のランブリングとは異なり、帰還しても破損箇所は修復されない。試合は開始から四時間が経過した時点で終了となり、その時点でもっとも多くのスコアを獲得していたチームが優勝となるそうだ。

ぼさぼさ髪にメガネという"ナード"のイメージに忠実なカッコをしたマルがおれを見る。
「ねえ、ジョーンズ。ぼくたちが四耐で勝ち残る可能性はどれぐらいあると思う?」

おれは記録領域[トラック]に入れておいた参戦チームの情報を瞬時に分析して即答した。
〈3.27%。社交辞令は抜きだぜ〉

沈黙。なにかをいおうとしていたマルは、そのまま動きを止めてしまった。どうやらシステムがフリーズしちまったらしい。
「努力と根性でなんとかなればいいけどな」

アオは手についた小石をジーンズではたき落とすと、おもむろに立ち上がった。視線は駐車場の隅に停められているおれたちの愛機"K2"を見つめている。
〈まあ、打てるだけの手は打ってみるか〉

おれはCCDカメラを動かして二人の顔を見た。やっぱり負けるのはくやしいからな。

---

それから一週間。おれはひたすらネットの海に潜水[ダイブ]し続けた。お宝を積んだ沈没船のように情報の海に沈んでいるのは、四時間耐久ランブリング参戦者の戦闘記録。

おれはお宝を引きあげると、そいつを使ってライバルの行動パターンを分析した。操縦のくせ、特定条件下における行動判定の基準、緊急時の回避方法などなど。無意味なように見える情報も記録領域[トラック]の容量が許すかぎりぶちこんだ。

もちろん情報ってやつはためこんでいるだけじゃ価値はない。おれは思いつくかぎりの情報収集を終えると、最初に分析しておいたマルとアオの行動パターンを使って戦闘シミュレーションを何回も繰り返す。

ライバルを探す、撃つ、避ける、次のライバルを探す、隠れる、撃つ。頭の中で戦闘のリズムを刻むたびに、少しずつおれなりの突破口が見えてきた。

---

十二月最初の週末。おれたちはマルの家の庭にあるガレージで作戦会議を開いた。会議といってもおえらいさんが座るような立派な椅子があるわけじゃない。アオのいう「ケツがキンキンに冷える」冷却効果の高いコンクリートの床に座りこんで話をするだけだ。
「それで、なんか収穫でもあったのか」

あまり長く座っていたくなさそうにアオがいう。おれは戦闘シミュレーションの結果をできるだけ簡単に説明した。もちろん四時間もの耐久戦に勝ち残るためにおれが見つけた突破口についてもだ。

---

話が終わって、最初に口を開いたのはPDA[小物]におれの説明を一言ももらさずに入力していたマルだった。
「じゃあ、ぼくK2に負担[ストレス]をかけないようにするんだね」
〈グリーン。マルはアオと違って戦い方が慎重だからな。撃墜数はさっぱりだが、被弾率の低さと機体に負担をかけない操縦技術だけは自慢してもいいぜ〉

おれはお世辞抜きでこたえた。
「で、おれは敵機を撃墜してスコアを稼げばいいんだな」

アオが楽しそうにいう。おれはユニットの前面についているLEDを二度点滅させた。
〈グリーン、グリーン。アオのいいところは、敵を補足したときにためらわずに全弾発射[フルバースト]ができるところだ。もっとも機体の破損率が高いのは欠点だがな〉

ちぇっといってからアオは笑う。おれは目の前に立っているK2を見ていった。
〈耐久戦だからな。武器の破損だけでなく、エンジンブローや電子系統の不具合だって致命傷になる。ようは攻守のバランスが大切ってことさ〉

二人は無言でうなずいた。四時間耐久ランブリングまであと三カ月とちょっと。時間はあるようであまりない。ビルのすきまを吹きぬける風は、秋風から北風に変わろうとしていた。



<To be continued?>
Writing by N.Sawada
Illustration by I.Kojima

### ロイ、受験勉強をしていることが発覚! ……なぬ?




↑今月も妄想全開で突っ走る、荻野美由紀劇場「PC2036<改>」です。「受験シーズン本番ですな。多分ロイの弱点は古文だと思います(元気・荻野美由紀)」

### ●ワイアヘッズ通信

●「サンチャWIRED」、一周年おめでとうございます!! スタート当初は、まさか(失礼)1年も続くとは夢にも思っておらず、ファンの皆さまの熱意や担当さまの意地、ならびに「ファンクラ」開発者の皆様の執念に(とくに深田様)、ただただ驚くばかり(笑)。「ファンクラ2041」進撃決定!! というコトで、ますます勢いづく(暴走?)「サンチャWIRED」を応援しつつ、続編情報にも期待しております!! 兵庫放置区域 けんこっつ

「ファントム・クラッシュ」を勝手に応援する、当「サンチャWIRED」もダラダラと"2周目"に入りましたが、まだまだ続きます。我々が倒れるのがさきか、「PC」続編が出るのかさきか、乞うご期待。

**おたより大募集**

〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係

ワイアヘッズ諸君のおたより募集中!暴走中の元気「PC」スタッフへの励ましや、次回作の要望も引き続き募集中!ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに!

from 担当&ライター 担当「やっぱり続きました、『ゴミ・ボーイ』」ライター「この盛り上がりで、次回、完結しますかね?」担当「無理じゃないかなぁ(ボソ)」ライター「先月と同じ返しですよ、それ。やっぱね、"四耐"は男のロマンですよ!ロイ!お前も出場しろ、と!」担当「影響されやすいやっちゃなぁ。それはさておき、いちばん上の見出しにもあるように、東京ゲームショウ2003でも続編の発表はなかったのが寂しいところですな」ライター「本当は地下に続編が隠されている、くらいのことはねぇ」担当「でもほら、"サンチャWIRED"には続編やら番外編と盛りだくさんだし!」ライター「涙目になってますよ……。そうだ担当、今度"四耐"しましょう」担当「リ、リアルタイムで!?」

第12回

# Xbox 300万台への道

300万台を諦めたわけではない! というわけで何号か休んでしまったが、どうにか復活。この年末年始で何万台になるのか……!?

## 当初の予定では、いまごろ280万台!?

久々の当コーナー、お休みしているあいだにいろんなメーカーさんから「300万台は終わりなんですか?」と問い詰められ、思いのほか注目されていることを実感。連載を休んでいたせいではないと思うが、依然として現実の数字はアレな感じ。ようやく40万台突破した段階で、このペースだと50万台突破すらあとどれくらいかかるか、計算するのが怖くなる。連載開始時に描いたロードマップでは、いまの時期で280万台くらい、年末年始で見事300万台到達……のはずだったんだが。



↑マーケティングのM・フィッシャー氏は、筋金入りの日本好きゲーマー!

しかし、決して悲観してばかりではない。いくつかの"新しいうねり"が見えてきた。

まず、人事面。この夏から秋にかけて、日本Xbox事業本部の上層部に新しい人が入ってきた。これが、どの方も「かなり本気」なのだ。「必ず日本で逆転させてみせる!!」というオーラをひしひしと感じるのである。現時点ではこれからの具体的な方向性はわからないが、何かスゴいことをしてくれそうな気がする、する、する～ッ!

それに、まだ詳しくは言えないが、現時点で発表されていないタイトルの中でも、大きな話題を呼びそうなタイトルが(サードパーティーを含めて!)まだまだある。

たしかに、普及台数は他機種と比べてしまうとナニだが、Xboxを持っていれば個性的でユニークなタイトルを遊ぶことができるのも紛れもない事実だ。40万台突破というのは、もっともっと胸を張っていい数字なのかもしれない。

## おたよりありがとう!

しばらく休んでいたにもかかわらず、たくさんのおたよりが編集部に届いていた。ホントにありがとう!

●週刊ハード売上台数を見ていると、マジでXboxって売れていないんですね。PS1やスワンクリスタルとほどんと変わらない時期もあったぐらいだし。こんなにおもしろいゲームがいっぱいあるのに。どうしてみんな買わないんでしょうか?

(静岡県　ちゃくーん・ぼぶー)

この年末年始、どれくらいハードは売れるんだろう? いきなり50万台達成!となったらうれしいんだが。計算してみると、11月1週目から毎週10000台売れれば、年明け早々には50万台突破する……か。決して難しい数字じゃないと思うんだけどなあ。普及台数でそのハードの価値が決まるってわけじゃないけれど、XboxLiveにしてももう少し人がいてくれるともっと盛り上がれるのだが。

## メーカーに願いを!

新作&移植タイトル希望、個人的な応援など、メーカーやクリエーターへのメッセージはこちら!

●セガさんへ

「スパイクアウト」を作るなら、「スラッシュアウト」もXboxで遊びたい! というか、そもそも「スパイクアウト」はいつ発売?　(千葉県　覇邑宮)

「スパイクアウト」は間違いなく開発中なんだけど、お披露目までもう少し時間がかかりそう。

●フロム・ソフトウェアさんへ

良質なXboxタイトルをたくさん出してくれてありがとう! TGSでは感動しっぱなしでした!

(福島県　救士武双)

今号掲載の「クロムハウンド」は機種未定タイトルだけど、ボイスチャット前提ならもちろんXboxも!?

## 緊急企画 300万台実現のアイデアをマイクロソフトに提案しよう!

Xboxが1台でも多く売れて、たくさんのユーザーが楽しんでくれれば、もっともっといいゲームがXboxで発売されることになる。そうなればみんな幸せ。でも、現実のXboxは厳しい……。これまでもたくさんの意見を読者の皆さんからいただいてきた。ただ、こちらからの漠然とした意見を誌面で伝えたところで、実際のところ、マイクロソフトとしては今後どうしていきたいのか? という部分が、いまひとつ見えてこない。

もちろん、地道にいろんなことをしているんだと思う。いまはその準備段階かもしれないし、すでにプロジェクトは進行していてトンでもない方法であっという間に100万台突破、なんてなるかもしれない。だが、それが10年後に達成できました! なんてことでは、遅すぎる。やはり、ユーザーも一丸となってXboxを盛り上げていかなくてはならない。

そこで、だ。これまでも300万台到達のためのさまざまな意見をみんなからもらったが、あらためて意見を募集したいと思う。せっかくなので、できるだけ具体的な提案をお願いしたい。たとえば「テレビCMをやれ!」だけではなく、たとえばこんな内容で、あの番組・時間帯で放送するのはどうか? とか。

ある程度集まった時点でマイクロソフトに渡し、その回答をもらうようにしたい。時期は未定だが、100個ぐらいアイデアが集まったら一度持っていこうかなあ、と思っている。いまこそ、ユーザーのパワーを知らしめるとき! あて先は下記まで。ハガキでもメールでもひとり何通でもかまわない。待っているぞ。

## 熱いおたより、待ってます!

当コーナーでは、みんなからのお便りを募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとかどんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。

なお、本欄中で採用した人には400ポイントがつくぞ(P.92欄外参照)。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント(ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る)。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろー!

あて先

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで

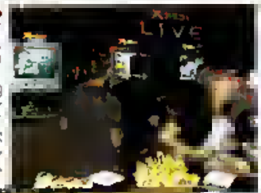
Eメールアドレス
xbox@ml.enterbrain.co.jp



# 編集長日記 VOL.11

東京ゲームショウも終わると編集部はもう年末のような雰囲気。慌ただしくなってきました!!

## 8月20日(水) X03 CANADAでイチロー



➡マスコミ向けイベントがトロントで開催。とてもくつろげる発表会です。



⬅その夜は偶然マリナーズが遠征中。時差ボケでも観戦です。



➡X03のおみやげはUbi特製のミョーな形のラジオ。日本でも聞けましたヨ。

## 8月28日(木) ロンドンで2大ゲームショウ

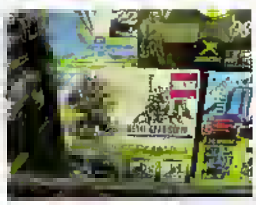


⬅ゲームトレードショウECTSがロンドンで開催。今年から始まったECTSアワードをカプコン稲葉さんも受賞。

### ECTSで稲葉さん受賞



⬆PS ExperienceというPS2のユーザーイベントが併催。会場限定、その場でプリントIIのTシャツデザインがとてもユニークでした。

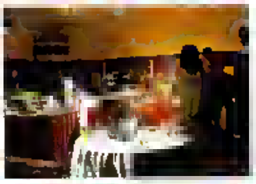


⬅ロンドンのゲームショップではXboxセットがいろいろと販売されていました。

## 8月31日(日) 福岡が元気だGFF取材



⬆ガンバリオン、サイバーコネクトツー、レベル5といった福岡のゲーム開発会社主催の"ゲームファクトリー福岡"。次世代のゲーム開発者を募集するイベントですが「TFLO」プレゼンもあり、とっても盛り上がりました。



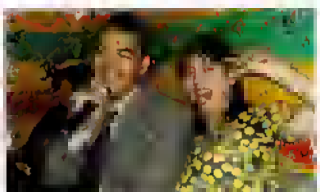
➡盛大な夜のパーティーではボクも少々スピーチさせていただきました。

## 9月6日(土) サーカスドライブな結婚式



⬅ゲーム開発会社デジタルスタジオの佐野一直さんと、エンターブレインの鈴木しのぶさんが御結婚。業界関係者だらけの楽しい宴でした!!

## 9月10日(水) 泉水×板垣対談は早朝まで



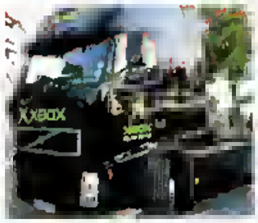
⬆前号の泉水対談取材後カラオケに。右からテクモ広報の土原さん、ノリノリのMS泉水さん、言い出したのに爆睡中のテクモ板垣さん。

## 9月11日(木) 次号付録のTFLO映像収録

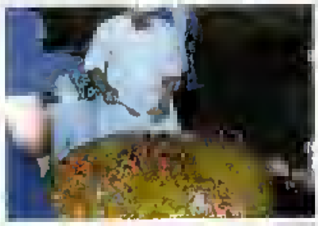


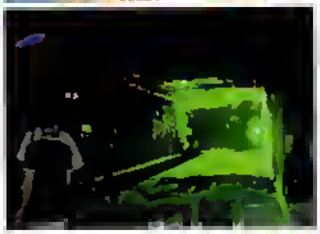
⬅次号付録DVD用映像を撮影。独占情報と秘密満載。必見です!!

## 9月16日(火) 今年も派手なX03 EUROPE



➡今回はフランスのニース近郊プライベートビーチで。機材は専用トレーラーで運搬!!





⬆巨大なパエリア、子豚の丸焼き、レーザー光線による華麗な演出など、とにかくゴージャスな発表会&パーティー。こんなイベント、日本でもぜひ開催してほしいところです。



⬅米国マイクロソフトのエド・フリーズ副社長と。会うたびに毎回撮影させてもらってます。



➡テクモ板垣さん、急遽通訳を頼まれた本誌お馴染みのグレッグと帰国まえにパリで食事。



⬅モナコのF1ショップには大量のフェラーリグッズが。でもさすがに便座はいかがなものかと……。

### フェラーリの便座発見!!

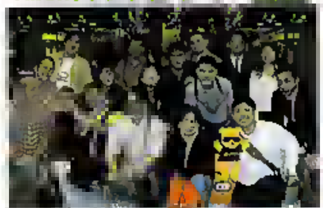
## 9月25日(木) 元スクウェアの丸山氏がGM就任



⬅スクウェア米国法人などの経験がある丸山嘉浩氏が日本のXbox事業本部ジェネラルマネージャーに。会見ではお決まりの発言だけだったが、今後に期待したい。

## 9月26日(金)～28日(日) こんなこともあったTGS

### Xboxファンサイトオーナー懇親会



⬆MS主催のXboxファンサイトオーナー懇親食事会はこんなに参加!!



➡ゲーム甲子園発表会にボクもちょっと登場。

## 10月3日(金) カラオケ+DDR+カタン



⬅9月も無事乗り切ったので編集部でカラオケに。部屋には「DDR」やボードゲーム「カタン」もあって、とてもシアワセ。徹夜でした(笑)。

## 10月12日(日) 都内某所で「HALO」16人対戦





⬆⬅ファンサイトXNEWSの呼びかけで「HALO」16人対戦の大会が実現。編集部もケーキを持参しました!!



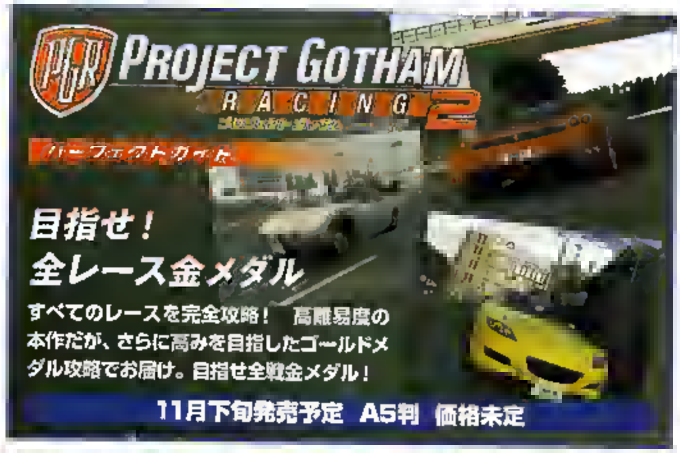
相沢浩仁 KOJI AIZAWA THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

最近遊びまくっているのが『Project Gotham Racing 2』。日本ではけっきょく発売されなかったドリームキャストの『M-SR』の流れをくむ傑作だ。発表まえから開発スタッフと連絡をとり、取材を続けてきたシリーズだけに個人的思い入れも深い。とにかくおもしろいのでぜひとも遊んでほしい。本誌編集長。

**本当のホンネ** 日本のXbox事業本部の体制が刷新された。丸山ジェネラルマネージャーを筆頭に、マーケティングはマイク・フィッシャー氏、開発はノーマン・チャック氏が担当する。日本のゲーム事情に精通しているか？といえば現状疑問もあるが、米国本社にきちんと提案できる首脳陣になれる可能性があり、個人的にはたいへん注目、期待している。

# ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍









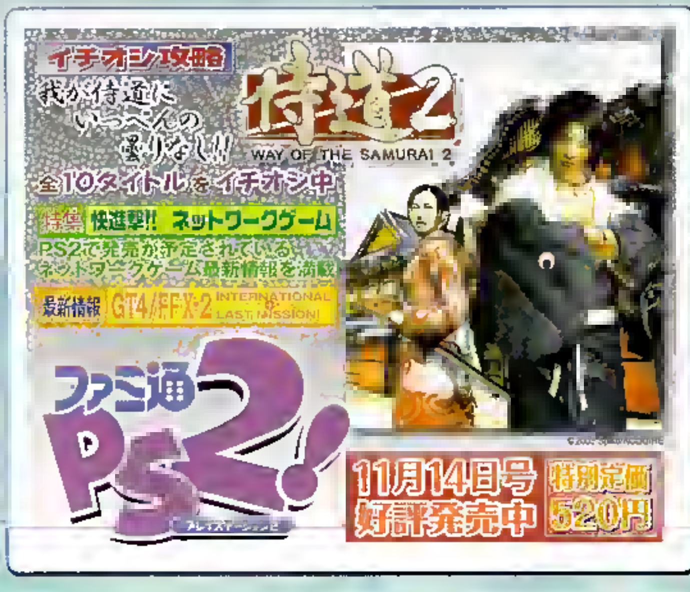

## 好評発売中の本

- Xbox Live パーフェクトガイド　A5判 定価1500円+税
- エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック　PS2版にも対応　A4判 定価2400円+税
- O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック　A5判 定価1400円+税
- ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック　A5判 定価1280円+税
- クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド　A5判 定価1400円+税
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド　A5判 定価1400円+税
- JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック　A5判 定価1200円+税
- 式神の城 公式設定資料集　PS2版にも対応　A4判 定価2400円+税
- 式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集　A4判 定価2200円+税
- ジョッキーズロード パーフェクトガイド　A5判 定価1400円+税
- segaGT 2002 パーフェクトガイド　A5判 定価1400円+税
- DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック　A5判 定価1380円+税
- DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック　A5判 定価1000円+税
- DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド　A5判 定価1200円+税
- テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック　PC版にも対応　A4判 定価1900円+税
- トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック　A4判 定価2400円+税
- N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド　A4判 定価2200円+税
- ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック　A4判 定価2400円+税
- ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド　A5判 定価1280円+税
- HALO ヘイロー サバイバルガイドブック　A5判 定価1400円+税
- マキシマムチェイス パーフェクトガイド　A5判 定価1400円+税
- 叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック　A5判 定価1400円+税
- メック アサルト パーフェクトガイド　A5判 定価1400円+税
- ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック　A5判 定価1400円+税

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア　電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990　E-mail：cs@ascii-store.com　http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話03・5433・7850(営業局)


ファミ通
11/7号
好評発売中
特別定価350円
侍道2
グランド・セフト・オートIII
徹底攻略
ララクロフト トゥームレイダー 美しき逃亡者
オリエンタルブルー -青の天外-
攻略小冊子
超時空要塞マクロス
©2003 SUSUMU MATSUSHITA
11/14号は、10月31日(金)発売!


イチオシ攻略
我が侍道に いっぺんの 曇りなし!!
侍道2
WAY OF THE SAMURAI 2
全10タイトルをイチオシ中
特集 快進撃!! ネットワークゲーム
PS2で発売が予定されているネットワークゲーム最新情報を満載
最新情報 GT4/FF X-2 INTERNATIONAL LAST MISSION
ファミ通PS2!
11月14日号 好評発売中
特別定価 520円


ファミ通キューブ アドバンス
12月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
特別付録
特典映像がいっぱい!!
星のカービィ スペシャルDVD


月刊アルカディア
ARCADIA
12月号(no.43)
定価650円+税
絶賛発売中!!
第四回アルカディア大賞
ノミネート作品発表!!
SUPER BATTLE OPERA
THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT
GUILTY GEAR ISUKA
KOF 2003
闘劇 2004
©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
http://www.arcadiamagazine.com/


噂のテレビゲーム情報満載のDVDビデオマガジン!
ファミ通Wave DVD
毎月30日発売 定価980円 12月号
FF X-2
東京ゲームショウ2003カタログ
メタルギア ソリッド3 スネークイーター
ワイニングイレブン7/F-ZERO GX/侍道2
全国書店にて絶賛発売中!


ファミ通の攻略本!!
サモンナイト3
パーフェクトサモナーズバイブル
好評発売中/A5判/本体1200円
ゲームボーイアドバンス
プレイステーション2
ファミ通の攻略本最新情報は
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

# X COMING SOON

締切ギリギリの
ほっかほかのXbox
新着情報をお届け！

今回の注目作は、自由度の高さと"成長"という要素を取り入れた『Fable』。悪人にもなれる独特なRPGだけど、悪さをするのはゲームの中だけにしようね。

## Fable

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 2004年発売予定 | 価格 | 未定 |
| 発売元 | マイクロソフト | その他 | 未定 |
| ジャンル | RPG | | |

幼少期から年老いて死ぬまで，人の一生を体験できるアドベンチャーRPG。"ゲームの神様"ピーター・モリニューの手になる本作の特徴は，その自由度の高さ。『Fable』の街に生まれついた主人公は，英雄として伝説となるも，悪業をなして，痴夫としての名を歴史に残すも思いのまま。人生を圧縮したかのごとき，スケールの大きな作品になっている。全世界が熱望する本作の全貌が明らかになる日はいつか？





⬆人を襲って悪事を働くもそれは己の道。ただし，たちまちお尋ね者に転落か？

### 正義を取るか悪を選ぶか……



⬆プレイヤーの行動は自由。キミのプレイは伝説として語り継がれていくのだ。

### 監督はピーター・モリニュー

本作において監督を手がけるのは、欧米では"ゲームの神様"として尊敬されているピーター・モリニュー。『ポピュラス』や『BLACK&WHITE』などを手がけた氏の発想があってはじめて、自由度の高い『Fable』は生まれ得た。

## 描かれるのは人の一生の生き様

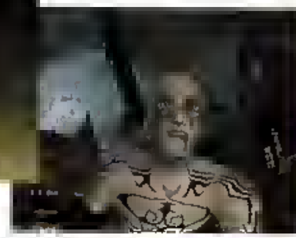
まるで現実を思わせるように，主人公が成長していく本作。主人公の取る行動によって，その表情やしぐさが変化していくというこだわりよう。たとえば，よい行いをすれば善人の，悪い行いをすれば悪人の表情になっていくというわけ。人の一生は，その容貌にこそ刻まれる。選ぶはどの道？

信じる道を



➡悪人の表情は荒み，顔には異形の刺青が刻まれる。それもその人の進む道。

⬅成長のしかたによって，刻一刻とその表情を変えていく主人公。



突き進め！

### 中世を彷彿とさせる幻想的な世界が舞台

西洋の中世を彷彿とさせる世界が舞台の『Fable』。ひとつの世界で何十年となく過ごすことになる本作では、時が経つにつれ、世界もその様相を変えていくのか？



➡自然が多く，機械などの技術はあまり発展してないようだ。



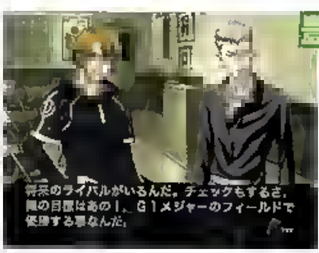
⬆独創的なイメージのモンスター。敵の種類や攻撃手段などはまだ不明だ。

## エクザスケルトン

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 12月18日発売予定 | 価格 | 6800円(税別) |
| 発売元 | キキ | その他 | — |
| ジャンル | アクションシューティング | | |

2Dのキャラクターと，ロボットアクションを融合させた本作。プレイヤーは"エグザスケルトン"と呼ばれるロボットを乗りこなし，トーナメントやミッションを戦い抜いていくことになる。ストーリーは，主人公，ジョー・グラハムが，新人パイロットとしてチームに入団するところから始まる。そして新人トーナメントに参加し，デスマッチに身を投じることになるが……。

### 豊富なエピソードを用意





➡物語は3部構成よりなる。トーナメントを勝ち抜くとつぎは……。

### 状況に応じてカスタマイズ

本作では機体のパーツにダメージを受け続けると，命中率や移動速度などが低下する。激しい銃撃戦が予想されるステージでは，フレームをヘビーにして火力や耐久力を高めておくなど，状況に応じたカスタマイズをする必要があるぞ。また，武器は倒した敵から奪い取れるといったことも可能だ。




➡ミッションに合わせたフレームを選択していこう。



⬆スナイパーライフルで遠くの敵を狙撃することも可能。バズーカだってあるぞ！

# X Schedule

## 新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは10月20日現在のものです。

| 発売日 | タイトル名 | メーカー | ジャンル | 価格 | 5.1ch | HDTV | Live | 推奨年齢 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2003年11月発売のソフト** | | | | | | | | |
| 20日 | segaGT Online | セガ | レース | 6980円 | ● | ● | ● | 全 |
| | Project Gotham Racing 2 | マイクロソフト | レース | 6800円 | ● | ● | ● | 全 |
| | Project Gotham Racing 2(本体同梱版)(仮題) | マイクロソフト | レース | 価格未定 | ● | ● | ● | 全 |
| | Xbox Liveスターターキット[illegible]Online Challenge[illegible]※1 | マイクロソフト | レース | 6800円 | ● | ● | ● | 全 |
| | 勾玉(Magatama)※2 | マイクロソフト | アクション | 5800円 | ● | | | 15 |
| 27日 | R:RACING EVOLUTION | ナムコ | レース | 6800円 | ● | | | 12 |
| | トム・クランシーシリーズ スプリンターセル | ユービーアイソフト | アクション | 6800円 | ● | | ● | 全 |
| **2003年12月発売のソフト** | | | | | | | | |
| 18日 | エグザスケルトン | キキ | アクション | 6800円 | | | | — |
| | ソニック ヒーローズ | セガ | アドベンチャー | 6980円 | ● | | | 全 |
| | ぷらすぷらむ2 | TAKUYO | パズル | 6800円 | | | ● | 全 |
| 25日 | O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～※3 | フロム・ソフトウェア | アクションRPG | 6800円 | ● | ● | | 全 |
| 12月 | Buffy the Vampire Slayer:Chaos Bleeds Ⓦ | マイクロソフト | アドベンチャー | 4800円 | | | | 未 |
| 12月 | The Simpsons:Hit&Run Ⓦ | マイクロソフト | アドベンチャー | 4800円 | | | | 未 |
| **今冬発売のソフト** | | | | | | | | |
| | アウトモデリスタU.S.-tuned | カプコン | レース | 4800円 | | | ● | 未 |
| | 鉄騎大戦 | カプコン | アクションシューティング | 価格未定 | ● | | 専 | 未 |
| | ぷよぷよフィーバー | セガ | パズル | 5980円 | | | | 未 |
| | DEAD OR ALIVE Online | テクモ | 格闘アクション | 価格未定 | ● | ● | ● | 未 |
| | NINJA GAIDEN | テクモ | アクション | 価格未定 | ● | ● | ● | 未 |
| | 青い涙 | パンサーソフトウエア | アドベンチャー | 6800円 | ● | | | 未 |
| **2004年1月発売のソフト** | | | | | | | | |
| 29日 | ブレイクダウン | ナムコ | アドベンチャー | 価格未定 | | | | 未 |
| 1月 | 魔界転戦Rune City | Celeste Blue | アクションRPG | 価格未定 | | | | 未 |
| **2004年春発売のソフト** | | | | | | | | |
| | 天誅 参 ～回帰ノ章～ | フロム・ソフトウェア | アクション | 価格未定 | | | ● | 未 |
| | トゥルーファンタジーライブオンライン | マイクロソフト | RPG | 価格未定 | | | 専 | 未 |
| **2004年発売のソフト** | | | | | | | | |
| | キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～ | パンサーソフトウエア | アクション | 6800円 | | | | 未 |
| | Kameo Elements of Power | マイクロソフト | アドベンチャー | 価格未定 | ● | | | 未 |
| | グーリーズ | マイクロソフト | アクション | 価格未定 | | | | 未 |
| | ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～ | マイクロソフト | RPG | 価格未定 | | | | 未 |
| | 天空-Tenku-2 | マイクロソフト | スポーツ | 価格未定 | | | ● | 未 |
| | ファントムダスト | マイクロソフト | アクション | 価格未定 | ● | | ● | 未 |
| | Fable | マイクロソフト | RPG | 価格未定 | ● | | | 未 |
| | HALO 2 | マイクロソフト | アドベンチャー | 価格未定 | ● | | ● | 未 |
| | ラリースポーツ・チャレンジ2 | マイクロソフト | レース | 価格未定 | ● | | ● | 未 |
| **発売日未定のソフト** | | | | | | | | |
| | 加奈～いもうと～(仮題) | パンサーソフトウエア | アドベンチャー | 6800円 | ● | ● | | 未 |
| | 大戦略Ⅶ オンライン | クールキッズ | シミュレーション | 3800円 | ● | | ● | 未 |
| | イルブリード | クールクール | アドベンチャー | 価格未定 | | | | 未 |
| | ダイナマイト刑事2 | クールクール | アクション | 価格未定 | | | | 未 |
| | ブルースティンガー プレミアムカット | クールクール | アクション | 価格未定 | | | | 未 |
| | TOP ANGLER 2(仮題) | シムス | スポーツ | 価格未定 | | | ● | 未 |
| | スパイクアウト・エクストリーム(仮題) | セガ | 格闘アクション | 価格未定 | | | ● | 未 |
| | MASTER SLAVE | TAKUYO | アクションRPG | 価格未定 | | | | 未 |
| | RUNE BRID | TAKUYO | シミュレーションRPG | 価格未定 | | | | 未 |
| | DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題) | テクモ | 未定 | 価格未定 | | | | 未 |
| | キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース | バンタグラム | シミュレーション | 価格未定 | | | ● | 未 |
| | GAIA BLADE | フロム・ソフトウェア | シミュレーション | 価格未定 | | | ● | 未 |
| | RELICS | ボーステック | アドベンチャー | 価格未定 | | | ● | 未 |
| | Crimson Skies:High Road to Revenge | マイクロソフト | アクション | 価格未定 | ● | | ● | 未 |
| | 戦場の出前持ち | マイクロソフト | アクション | 価格未定 | | | | 未 |
| | フィッシングライブ オンライン | マイクロソフト | スポーツ | 価格未定 | ● | | ● | 未 |
| | NBA Inside Drive 2004 Ⓦ | マイクロソフト | スポーツ | 4800円 | ● | | ● | 未 |
| | Top Spin Ⓦ | マイクロソフト | スポーツ | 4800円 | ● | | ● | 未 |
| | Links2004 Ⓦ | マイクロソフト | スポーツ | 4800円 | ● | | ● | 未 |
| | シューティングゲーム(仮題) | メディアクエスト | シューティング | 価格未定 | | | ● | 未 |
| | 戦略シミュレーションゲーム(仮題) | メディアクエスト | シミュレーション | 価格未定 | | | ● | 未 |
| | パズルゲーム(仮題) | メディアクエスト | パズル | 価格未定 | | | ● | 未 |
| | 電脳大戦～DroneZ～ | メトロ・スリーディジャパン | アクション | 6800円 | ● | | ● | 15 |
| | 山佐Digiクロス(仮題) | ヤマサエンタテインメント | パチスロ | 価格未定 | | | ● | 未 |

※1 Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料、Xboxボイスコミュニケータ、「頭脳対戦ライブ」同梱
※2 初回生産分のみ5800円にて発売（以降は6800円）
※3 '04年1月末までの生産分のみ海外版「O.TO.GI～御伽～」同梱
※●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
ⓌXboxワールドコレクション
※Xbox Liveの専はXbox Live専用タイトルです。
※推奨年齢の全は全年齢対象、⑫は12歳以上対象、⑮は15歳以上対象、⑱は18歳以上対象、未は未定を表しています。また、—は推奨年齢指定を受けていないタイトルです。

## 次号予告　ファミ通Xbox　2004年1月号

**次号の内容は――**
次号はなんと『Music Mixer』が付録に！　欧米では製品として発売される本作が、日本では本誌を購入するだけで楽しめちゃう。さらに、早くも話題の（ハズ）『DOAO』ドレスアップシート第2弾もついて、大充実の内容だよ。

**11月29日(土)発売**
**価格未定**




BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
**http://www.enterbrain.co.jp/xbox/**

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

**STAFF ON FAMITSU Xbox**　ファミ通Xbox

| | |
|---|---|
| 発行人 | 浜村弘一 |
| 編集人 | 松本秀寿 |
| 編集長 | 柏沢浩仁 |
| アートディレクター | 山本和幸 |
| 編集スタッフ | 小林利治／松井宗達／加藤政樹／西村俊行／佐藤徳／鈴木規雄／遠藤崇昭／古屋陽一 |
| 制作スタッフ | 井上圭司／池田太郎／鎌田研次 |
| フォトグラフ | St.Atom／島崎英俊／久米良由紀 |
| 進行 | 川合昇／庄野香／野田昇／釜下素紀 |
| 編集協力 | 石井ぜんじ／石坂真／井尻隆志／氏家雅紀／内沢裕一／悠波レイ／柏又和宏 |
| | 香洲緋色／小池麻里子／齊藤かよこ／佐藤大作 |
| | 田川ラメ夫／戸塚佳一／中谷至／丸谷健太／百瀬敬／湯澤圭佑 |
| 制作協力 | MdNコーポレーション（杉江耕平）／風間新再／北山昌代 |
| | クリエイティブ レイ（池田伊知郎）／佐藤大輔／武山小百合 |
| | デザイン・ファクトリー・IN／根上ミツ子 |
| | プラティパス（西田佳子、並沢夏彦、小田原信晃）／深尾洋子 |
| | フリーウェイ（秉治子）／マイルズ（松場俊久）／水川達哉／山内大助 |
| 広告営業 | 功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／奉宏樹／安部秀一／梅山辺夫 |
| | 高橋正人／藤下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／梅田尚美 |
| 販売営業 | 酒井明真／堂前秀隆 |
| 制作管理 | 青木孝道 |
| マーケティング | 上床光信／野池隆司／福田泰司 |
| 海外特派員 | みちよ・パティロ |

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

エックス・プレゼント

# X Present

## アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて豪華景品をもらっちゃおう。選りすぐりの人気ゲームソフトなどをプレゼント！

### 1 ゲームソフト『ソニックヒーローズ』



3名

←セガの看板キャラ、ソニックが活躍する、シリーズ最新作。チームアクションがアツイ！

発売元：セガ
ジャンル：アクション

### 2 ゲームソフト『O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～』



3名

←陰陽師・安倍晴明を主人公に迎え、さらなるパワーアップを果たした人気作の続編。

発売元：フロム・ソフトウェア
ジャンル：アクションRPG

### 3 ゲームソフト『エグザスケルトン』

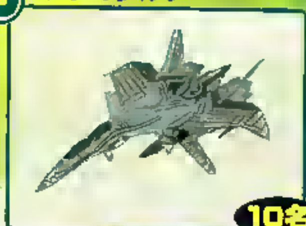


3名

←アニメによる人間ドラマが織り交ぜられた、3Dロボアクションを3名様に。

発売元：キキ
ジャンル：アクション

### 4 1/144"戦闘妖精雪風"シリーズ グレイシルフ

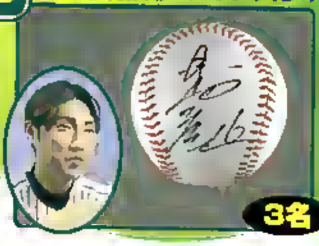


10名

←ゲーム版も記憶に新しい、「戦闘妖精雪風」をフィギュアで体験！ 10名様に。

提供：イエローサブマリン

### 5 日本ハムファイターズ 金村暁投手 サイン入りボール



3名

←Xboxユーザーの日本ハム・金村投手のサイン入りボールを3名に（記事はP.12）。

提供：日本ハムファイターズ

## 応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は12月27日（土）発売のファミ通Xbox'04年2月号にて発表させていただきます。

**応募締切 11月28日(金) 当日消印有効**

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

## アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

## 質問事項

**1** 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

**2** 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

**3** 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

**4** あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ（カラー版含む）　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン（カラー版含む）　14.NEOGEOポケット（カラー版含む）　15.パソコン

**5** 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

**6** Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

**7** Xboxプラチナコレクションについてどう思いますか？
1.積極的に購入したい　2.タイトル次第では購入したい　3.あまり購入したいとは思わない　4.購入する気はない

**8** あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3作品教えてください。

**9** プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

### 表1 今号の記事

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ファミ通Xboxエクスプレス | 25 | 読者コーナー READER'S box |
| 2 | New Game Cross Review | 26 | 連載コラム：大塚角満のゲームレシピ |
| 3 | 緊急速報：天誅 参 ～回帰ノ旦～ | 27 | 連載コラム：フランス発Xbox事情 |
| 4 | 緊急速報：アウトモデリスタU.S.-tuned | 28 | 連載コラム：テレビゲーム研究讃歌 |
| 5 | X SPECIAL：トゥルーファンタジー ライブオンライン | 29 | 連載コラム：エンジェル・ボイス |
| 6 | X SPECIAL：Project Gotham RACING 2 | 30 | 攻略X：segaGT Online |
| 7 | X SPECIAL：魔牙霊（Magatama） | 31 | 攻略X：Brute Force |
| 8 | X SPECIAL：NINJA GAIDEN | 32 | 攻略X：トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン |
| 9 | X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Online | 33 | 攻略X：真・三國無双3 |
| 10 | 連載：Team NINJA FREAKS | 34 | 攻略X：Dinosaur Hunting |
| 11 | X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball | 35 | 連載：ワーコレ最前線 |
| 12 | We Love Xbox Live!：Xbox Live情報局 | 36 | ワーコレ最前線：Outlaw Golf |
| 13 | 特別企画：TGS2003＆VIPインタビューに見るXboxの今後 | 37 | ワーコレ最前線：Outlaw Volleyball |
| 14 | X SPECIAL：O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ | 38 | 連載：海外ゲームマニアクス |
| 15 | X SPECIAL：R：RACING EVOLUTION | 39 | 連載：Xbox公式サイト Xbox.com 通信 |
| 16 | X SPECIAL：トム・クランシーシリーズ スプリンターセル | 40 | 連載：前生研究所－プロジェクトN.U.D.E.＠の可能性－ |
| 17 | X SPECIAL：ブレイクダウン | 41 | 連載：サンチャWIRED |
| 18 | X SPECIAL：鉄騎大戦 | 42 | 連載：Xbox300万台への道 |
| 19 | X SPECIAL：ソニックヒーローズ | 43 | 連載：編集長日記 |
| 20 | X SPECIAL：イルブリード | 44 | X COMING SOON |
| 21 | X SPECIAL：RELICS | 45 | X Schedule |
| 22 | 連載：深水消防 | 46 | X Present |
| 23 | Xbox Insider | 47 | 付録：DEAD OR ALIVE Online Xbox DRESS-UP SHEET Vol.1かすみ |
| 24 | Xbox Music Mixerのすべて | | |

### 表2 購入予定ソフト

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | アウトモデリスタU.S.-tuned | 29 | 天誅 参 ～回帰ノ旦～ |
| 2 | 蒼い涙 | 30 | トゥルーファンタジー ライブオンライン |
| 3 | イルブリード | 31 | TOP ANGLER 2（仮題） |
| 4 | エグザスケルトン | 32 | Top Spin |
| 5 | Xbox Liveスターターキット MotoGP URT2 Online Challenge同梱版 | 33 | トム・クランシーシリーズ スプリンターセル |
| 6 | NBA Inside Drive 2004 | 34 | 略奪大戦－DroneZ－ |
| 7 | O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ | 35 | NINJA GAIDEN |
| 8 | CAIA BLADE | 36 | パズルゲーム（仮題・メディアクエスト） |
| 9 | 双恋～しもうと～（仮題） | 37 | Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds |
| 10 | Kameo Elements of Power | 38 | ファントムダスト |
| 11 | キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～ | 39 | フィッシングライフ オンライン |
| 12 | キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース | 40 | Fable |
| 13 | グーリーズ | 41 | ぷよぷよフィーバー |
| 14 | Crimson Skies：High Road to Revenge | 42 | ぶらすぶらむ2 |
| 15 | The Simpsons：Hit＆Run | 43 | ブルースティンガー プレミアムカット |
| 16 | ジェイドエンパイア－翡翠の帝国－ | 44 | ブレイクダウン |
| 17 | シューティングゲーム（仮題・メディアクエスト） | 45 | Project Gotham Racing 2 |
| 18 | スパイクアウト・エクストリーム（仮題） | 46 | HALO 2 |
| 19 | segaGT Online | 47 | 魔界ドギRune City |
| 20 | 戦場の出前持ち | 48 | 魔牙霊（Magatama） |
| 21 | 戦略シミュレーションゲーム（仮題・メディアクエスト） | 49 | MASTER SLAVE |
| 22 | ソニック ヒーローズ | 50 | 山佐Digiクロス（仮題） |
| 23 | 大戦略VII オンライン | 51 | ワリースポーツ・チャレンジ2 |
| 24 | ダイナマイト刑事2 | 52 | R：RACING EVOLUTION |
| 25 | 鉄騎大戦 | 53 | Links2004 |
| 26 | DEAD OR ALIVE Online | 54 | RUNE BRID |
| 27 | DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題） | 55 | RELICS |
| 28 | 天空-Tenku-2 | | |

### ファミ通Xbox 10月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト『真・三國無双3』 山口県/船田雄太朗　熊本県/堀雄治　沖縄県/比嘉国行　②ゲームソフト『Dinosaur Hunting～失われた大地～』 群馬県/松本弘樹　埼玉県/吉川友章　東京都/岩崎克利　③ゲームソフト『Tom Clancy's GHOST RECON』 千葉県/須田和英　新潟県/風間靖仁　岡山県/藤原東一郎　④ゲームソフト『Brute Force』 山形県/早坂光貴　愛知県/山本裕介　佐賀県/松尾昂治　⑤ゲームソフト『segaGT Online』 栃木県/星野正明　埼玉県/渋谷直孝　奈良県/井上景国（以上敬称略）

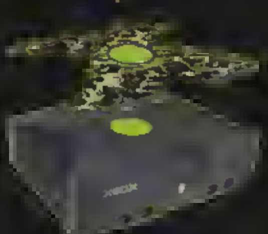
Microsoft

# ヘーンシン。



6人のクリエーターがデザイン。

NIGO（A BATHING APE® プロデューサー）・若野 桂（イラストレーター、アートディレクター）・みうらじゅん（イラストレーター）・宇川直宏（VJ、グラフィックデザイナー）・浅野忠信（俳優）・安野モヨコ（漫画家）



## 着せかえ「X」、あたる！

2 0 0 3 . 1 1 . 1 5 ( S A T ) → 1 2 . 2 0 ( S A T )

抽選で合計2,000名様にプレゼント！ → 詳しくはxbox.com/jpまで。



XBOX it's good to play together

xbox.com/jp




FAMITSU-Xbox
2003 DEC.12月号
平成15年12月1日発行
株式会社エンターブレイン
定価590円
本体562円

T1107885120591
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2003 雑誌07885-12